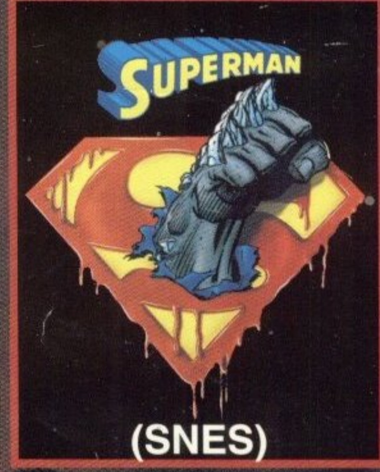
• NINTENDO • SEGA • NEO GEO • PC • CHISPAS • ATARI • CD •

ISSN-1405-0137





LA REVISTA DE TODOS TUS VIDEOJUEGOS

MAXIMUM CARNAGE (SNES)

PROMOCION ANIVERSARIO

JUEGA Y GANA CON VIDEOTIPS FABULOSOS PREMIOS ¡AL INSTANTE!

BUSCA EN LA PAGINA SORPRESA

Permiso de Gobernación: S-725-94

Año 2 No. 11
Precio N$ 10.00 M. N.
Otros Países: $3.00 DLS.
O SU EQUIVALENTE EN MONEDA NACIONAL



MORTAL KOMBAT II (GAME BOY)

THUNDER STRIKE (SEGA CD)

Ropa de Realidad Virtual

AURA™ INTERACTOR™





El Interactor da vida a tus juegos preferidos...

Siente la acción con el INTERACTOR

*El interactor es un chaleco de realidad virtual único que agrega la tercera dimensión del **sentir** a los videojuegos. Cuando te pones el Interactor, sentirás los golpes, punta`piés, sambullidas violentas, explosiones y más. El Interactor analiza los sonidos de tu sistema de juegos y los convierte en vibraciones corporales, utilizando la misma tecnología avanzada de los accionadores magnéticos desarrollada por Aura Systems para las fuerzas armadas de los EE.UU.*

Es facil de usar y funciona con prácticamente todos los sistemas de juegos.

El interactor ofrece a los fanáticos de los juegos la capacidad de sentir los golpes, puntapiés, explosiones de laser y más. Si quieres sacar el máximo provecho de tus juegos favoritos y sentir lo que la mayoría de los jugadores nunca sintió de los videojuegos, querrás tener el Interactor.

**** fácil de conectar * funciona con prácticamente todos los sistemas de juegos * también funciona con el televisor, Videocasseterasy CD musicales * se ajusta a todos los tamaños * usa tecnología avanzada desarrollada para las fuerzas armadas de los EEUU * Disponible "ya" en todas las tiendas.***

Esto es lo que los usuarios de juegos dicen del INTERACTOR

" Es como estar dentro del juego"

Esto se debe a que el Interactor usa los sonidos del juego para que tú sientas la acción

Antes era "ver y oír" ¡Ahora también es sentir!

El sentir era la dimensión que le faltaba a los videojuegos...Hasta ahora.

Yo pagaría lo que sea."

No tendrás que pagar millones de dólares. No cuesta mucho más que un cartucho.

El sentir era la Dimensión que le faltaba a los videojuegos...

De Hecho, funciona con tv´s equipos de sonido y otros artefactos, permitiendote sentir la acción de tus cintas favoritas y programas de tv, senti el ritmo de música., No lo conectes a la tostadora.

" Empezarán a venderse pronto?

Ya está a la Venta

"¡Ohh! !Waw! !Fantástico! ¡Increible!

Tú también haras estos sonidos... Créenos.

MEXITRADE INTERNACIONAL, S.A. DE C.V.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN MEXICO, INSCRIBETE AL CLUB INTERACTOR MANDANOS TU FOTOGRAFIA PARA ENVIARTE TU CREDENCIAL Y MAYOR INFORMACION DEL INTERACTOR ESCRIBENOS AL APDO. POSTAL NO 19316 C.P. 03901 MEXICO, D.F. O LLAMANOS AL 6-82-97-90.



DIRECTOR EDITORIAL
Angel Bosch Torrano

SUBDIRECTOR EDITORIAL
Antonio Tomás

DIRECTOR DE PRODUCCION
Jesús Lara Garza

DIRECTORA DE ARTE
Dulce María Domínguez Rohán

EQUIPO DE ARTE
Elena Frausto Sánchez
Alfonso Ramírez
R. Martha Hernández Valdivia
Leticia Guzmán Villaseñor

REDACCION Y CORRECCION
Ernesto Jáuregui R.
Yolanda Tobías Rodríguez
Maricarmen Vega López

INVESTIGACION Y DESARROLLO

Coordinador: Victor Reyes Castañeda
Analistas: ENREYGAR/SPY FOX /SEYA /CINOS
Colaboradores PC:
Juan Manuel Cisneros de Compujuegos,
Carlos Arredondo Escobar
de "CESOCOME"

FOTOGRAFOS
Néstor Herrera, Rodolfo Barrón

VIDEOTIPS ES UNA PUBLICACION DE EDITORIAL TELEVISA

PRESIDENTE
Gustavo González Lewis

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO
Javier Toussaint

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS
Raúl Archundia V.

COORDINADORES DE VENTAS
Rocío Campo, Clementina Cummings,
María Elena Domínguez
Javier Sánchez Mújica

SUSCRIPCIONES
Víctor M. Saldaña
Tels.: 561- 2715 y
352- 3266 ext. 22 y 37

(DR) VIDEOTIPS, Editada y publicada por Editorial Televisión S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Tel: 3-52-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título en trámite ante la Dirección General de Derechos de Autor. Certificado de licitud de título en trámite. Certificado de licitud de contenido en trámite. Autorización como publicación periódica con Registro en trámite ante SEPOMEX. Editor Responsable: Pedro Pablo Pérez Girón. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco Nº 435 Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A. C. Barcelona 25, Tel 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco Nº 51, Col. Ixtacalco. Teléfonos 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

editorial

En primera quiero felicitar a todos los amigos lectores que han ganado alguno de los maravillosos premios de VIDEOTIPS, y quiero animarles a que hagan partícipe de sus alegrías a sus amigos. Todavía nos quedan muchos premios por repartir; no se desanimen. Ojalá te corresponda a ti, amigo nuestro, el mejor de todos.

Muchas veces hemos comentado que los videojuegos son una magnífica plataforma para los jóvenes que los practican, pues a partir de ella se despiertan muchas aptitudes que posteriormente se convierten en auténticas profesiones. Además, las personas que juegan poseen mejores reflejos que las personas que no practican los juegos con consolas o computadoras.

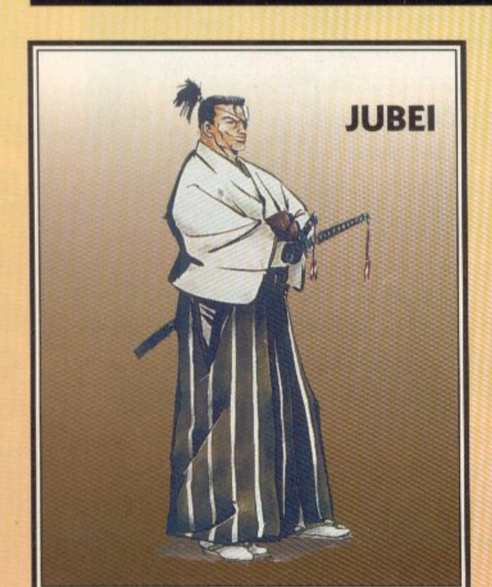
¿Qué porque les digo todo esto? Pues porque muchas empresas invierten una parte importante de sus ingresos a la investigación en el mundo de los videojuegos. Por ejemplo, en el caso de la famosa REALIDAD VIRTUAL, muchas de las empresas que hacen programas completísimos de diseño por computadora están esperando los resultados de la implantación y la adecuación de los diseños a este tipo de juegos, porque están seguros que si los jóvenes jugadores aceptan este tipo de diseño para realidad virtual con aplicaciones industriales, una vez más el mundo de los juegos colabora con el desarrollo del mundo industrial.

En este número les recomiendo de manera especial que lean las secciones de TIPS y JUGADAS DE EXPERTOS. También las novedades están ¡SUPER!; en realidad, tienes en tus manos un VIDEOTIPS cargadísimo de sorpresas. ¡Disfrútalo!

Angel Bosch

VIDEO TIPS Coleccionable

Este mes tus personajes favoritos del



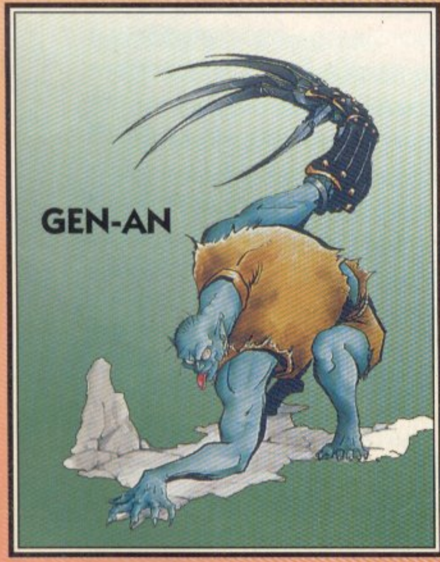
El sirviente secreto del Emperador.
Arma: The Yamato Blade
Escuela: Yagyu Brush
Edad: 39 años
Origen: Tosa, Japón



Samurai Esgrimidor.
Arma: The Fugu Blade
Escuela: Self Taught
Edad: 25 años
Origen: Musashinokuni, Japón



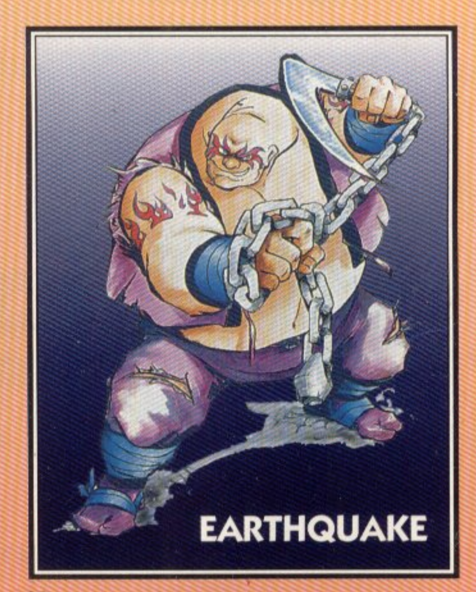
La brujita.
Arma: Hahamama Katana
Escuela: Academy of dance and Judo
Edad: 17 años
Origen: Ainu Moshiri Katan, Japón



El demonio.
Arma: Azamí
Escuela: Doom Bwee Bway
Edad: 26 años
Origen: Onigashima

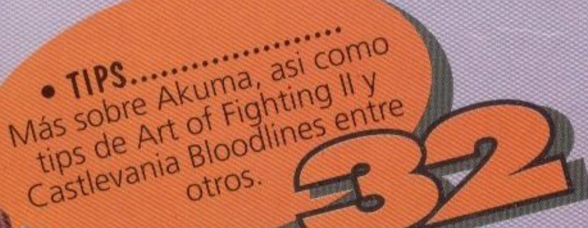


El maestro de Ninjas.
Arma: The ninja Blade
Escuela: Iga Ninja Arts
Edad: 34 años
Origen: Dewasanchuu, Japón



Ninja conspicuo.
Arma: The yellow scythe
Escuela: Ned's Ninja
Edad: 29 años
Origen: Texas, América.

SUMARIO



MAS PODER EN EL 95 PARA EL 3DO

Se han anunciado nuevas noticias para el Panasonic Real 3DO que, seguramente, serán del agrado de todos los que poseen este sistema.
Hay que aclarar que aún no ha sido confirmado del todo este proyecto; sin embargo, en caso de realizarse, se dice que tendrá más poder a futuro. Así es; entre los planes más importantes que se tienen para el 3DO está el de aumentar su potencia a 64 bits. Al parecer, esto lo harán mediante un cartucho que se conectará al aparato. Todavía no se se sabe cuánto costará; pero se cree que no pasará de los 300 dólares.
Además, otra de las ideas que se están manejando (aunque tampoco ha sido confirmada) es la de comercializar un 3DO de 64 bits que tome en cuenta, entre otras cosas, la compatibilidad del software entre ambos aparatos. Además, en el sentido del diseño, este aparato se mantendrá en la línea del anterior.
Todo esto podremos confirmarlo en el 95; ya que, como mencionamos al principio, estos son planes para el próximo año.

¿Te has enterado de lo ULTIMO?

LA NUEVA ERA DEL VIDEOJUEGO EL ULTRA 64

Está por demás decir, que de todos los planes que había por allí de nuevos sistemas, el que despertó más interés en el medio fue el anteriormente llamado Proyecto Realidad; hoy ULTRA 64, que contará con la tecnología más avanzada.
El Ultra 64 le dará a los juegos de arcadia una forma nueva y espectacular. Por lo tanto, cuando haga su arribo a nivel casero, no tendrá ningún rival a la vista.
La tecnología con la que se desarrolló realmente está ¡SENSACIONAL!, ya que es algo que nunca se había aplicado a ningún sistema. Prueba de ello es que correrá a una velocidad de 500 MHz. Si comparas esto con los sistemas de PC, ¡IMAGINATE!, es casi 8 veces mayor.
Por otro lado, hay que recordar que este sistema estará equipado con un procesador de 64 bits, que aunado a la tecnología de Silicon Graphics, darán como resultado algo ¡super increíble!
Tal vez, con tanto rollo acerca de la tecnología, pensarás que el Ultra 64 va a costar un ojo de la cara; pero no va a ser así. Nintendo pretende brindar a todos los aficionados un precio accesible.
Afortunadamente, pronto podrás disfrutar del Ultra 64 en las arcadias (Killer Instic y Cruis'n U.S.A.); y a finales del próximo año, gozarás de él también en tu casa.
Sabemos que estás impaciente por tenerlo en tus manos; pero, ten la seguridad que valdrá la pena esperar.



DOTCHERS (SNES)

Para aquellos a quienes les gustan los juegos al estilo Super Bomberman, Dotchers es justo lo que buscaban.
En el juego pueden intervenir 4 participantes, ya sea que formen equipo o todos contra todos.
En Dotchers encontrarás más obstáculos, items y trampas; pero eso si, sin tantas explosiones. Los escenarios también son similares al S. Bomberman; pero no por ello creas que todo será igual, ya que en este juego hallarás una buena dosis de acción.

LICENCIATARIO: BULLET-PROOF

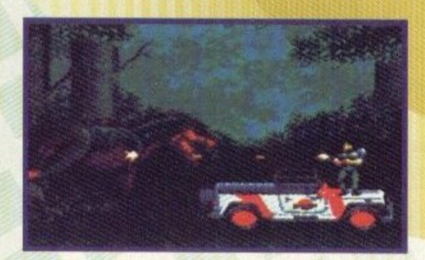


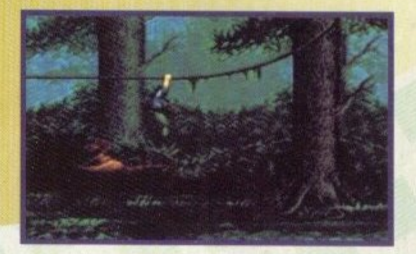


LICENCIATARIO: OCEAN

JURASSIC PARK 2 (SNES)

De nueva cuenta Ocean vuelve a adentrarnos a la isla de JP; pero, a diferencia de la vez anterior, ahora no solo batallarás con los dinosaurios, sino que además lo harás con humanos.
También se le agregaron algunas escenas de acción en side-scrolling.
Esta vez, la consigna será detener a las personas que han llegado a la isla con la intención de destruirla; asi que, no creas que tu misión será fácil. Muchas veces los humanos son más peligrosos que los mismos dinosaurios.





SPARKTERS (GENESIS)

Sparkters hace su segunda aparición en el sistema Génesis, con un juego muy al estilo del anterior. El juego cuenta con muy buena animación, que unida al lucimiento de algunos jefes, le dan un buen toque a éste. Ahora ya no tendrás que lidiar con cerdos; pero, en cambio, te las verás con lagartijas, máquinas y árboles. Todos los fans de Rocket Night hallarán en esta versión un buen trabajo, a pesar de contar solamente con 8 megas; aunque, para Konami, ese no es problema.







Licenciatario: Konami

SONIC: TRIPLE TROUBLE (GAME GEAR)

SEGA

Sega se voló la barda con este juego; porque, la verdad, desde las gráficas hasta la *manejabilidad*, son muy buenas.
Esta vez, el Dr. Robotnik ha puesto a Knuckles en contra de Sonic y Tails, haciéndole creer que ellos quieren hacerlo a un lado (pero, ¡qué malvado!) Goza la acción de sus 11 niveles, así como sus 4 megas de poder. Está hecho para un solo jugador; pero ¡qué más da! si tu solo tendrás suficiente diversión para no aburrirte. Lo único que le hizo falta a este título para sacarse un 10, fue que la dificultad hubiera sido más alta. No es que sea muy fácil terminarlo, pero tampoco tiene grandes complicaciones.



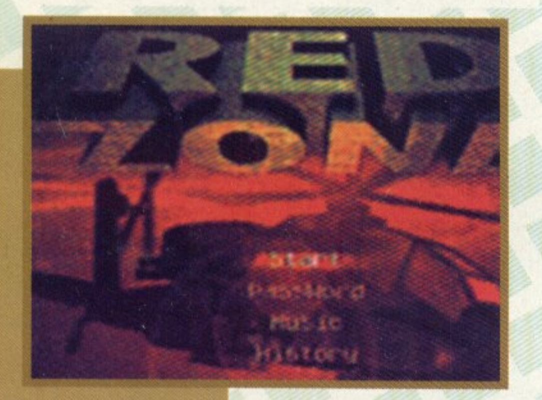


KENDO RAGE 2 (SNES)

**Ya está lista la segunda versión de este título; afortunadamente se le mejoraron varios detalles, entre ellos la *manejabilidad*.
Ahora, la protagonista es Hikari Tsurugino, hermana de la estrella de la primera versión. Además, se le agregó un medidor de magia, asi como un sistema de *level-up* que, mientras más alto sea, te permitirá tener más habilidades y movimientos.**

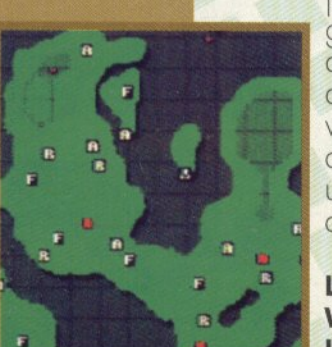






RED ZONE (GENESIS)

Con este simulador que consta de 26 niveles te esperan buenos momentos de acción. Tu misión principal es efectuar un contraataque y detener los planes de destrucción de un loco dictador.
Consta de 16 megas y es para un solo jugador. Si te gustan los retos difíciles, esto es justo lo que buscabas, ya que la dificultad del juego es alta. Las gráficas, a pesar de no ser muy detalladas, incluyen varias perspectivas de vuelo que le dan un toque interesante a este título.



LICENCIATARIO: WARNER INTERACTIVE





(SNES)

¿Recuerdas la película de "Infierno en la torre"? Pues, en este juego se maneja una idea similar, ya que la finalidad es llegar a la torre, extinguir el fuego y salvar a todos los que están atrapados dentro.
Tú te preguntarás cómo empezó el fuego. Aquí tienes la explicación: en una fábrica de químicos, situada en la torre de un edificio, se estaba celebrando una fiesta de Navidad; desgraciadamente, lo que parecía ser un pequeño incendio en la cocina, se salió fuera de control y ahora todo está en llamas. Aunque todavía no se sabe la fecha de aparición de este juego, la espera valdrá la pena, pues cuenta con detalles muy originales.

LICENCIATARIO: HUMAN









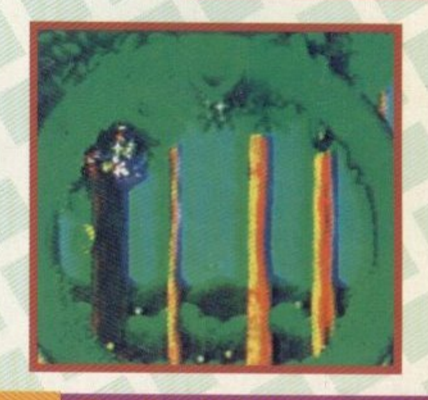
SONIC & KNUCKLES (GENESIS)





Sonic está de regreso y viene acompañado de un nuevo amigo: Knuckles, quien tiene la habilidad de escalar paredes y deslizarse. Sin duda, la intervención de Knuckles en esta nueva aventura, la convierte en algo ¡padrísimo! El juego presenta nuevos items, asi como también nuevos niveles y técnicas. Tiene una dificultad media y fue desarrollado con 16 megas de poder. Los seguidores de Sonic no deben perderse este título, ya que la acción del juego es muy buena (¡claro!, muy al estilo Sonic).







BLUES BROTHERS (GAME BOY)

LICENCIATARIO: TITUS







Titus lleva hasta tus manos a esta singular pareja, con la versión para Game Boy del juego **The Blues Brothers**.
Es un título con 17 niveles, para 1 ó 2 jugadores y una dificultad media. Además, un buen detalle del juego es la *manejabilidad* que tiene.
Este juego apareció primero en el NES, hace ya un buen tiempo; seguramente tú lo recuerdas.

F-15 STRIKE EAGLE II
(GAME GEAR)

Este título, ya clásico, llega ahora con detalles mejorados al Game Gear. A lo largo de sus 7 niveles te espera buena acción. A los gráficos, como que les faltó más detalle; pero el sonido, en cambio, es bueno; además, las digitalizaciones que se le añadieron también están ¡SUPER!
Es para un sólo jugador, fue desarrollado con 2 megas y su dificultad es media. ¿Qué cuándo podrás disfrutarlo? El próximo mes... no seas impaciente.

LICENCIATARIO: MICROPROSE













Cuando CLETUS KASADY fue enviado a Ravencroft (una institución de máxima seguridad para psicópatas criminales), la sociedad creyó que por fin estaría a salvo... pero estaba equivocada.
La extraña presencia que habita dentro del cuerpo de Kasady, vive esperando su oportunidad. Ahora está lista para dar rienda suelta a su locura. KASADY ha sido transformado, y la destrucción masiva está por venir.

SNES

MAXIMUM CARNAGE

LICENCIATARIO: L J N

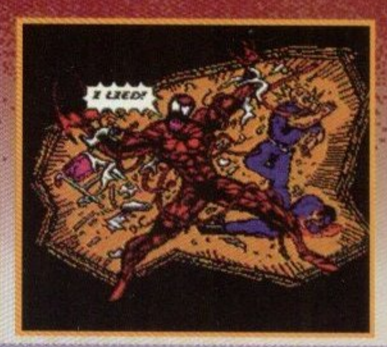


¡CARNAGE VIVE!

Manténte alerta! Como si un lunático no fuera suficiente, Carnage ha encontrado a su alma gemela en SHIRIEK, otro ser igualmente poseído por una insaciable sed de sangre.







Pero... ¡aún hay más! Ambos han trazado un camino de maldad a través de Manhattan, y a lo largo de él han encontrado personajes que comparten su hambre de destrucción: **DOPPELGANGER**, **DEMOGOBLIN** y **CARRION**.
Su objetivo principal es sembrar el caos y la máxima maldad con sus fechorias. Ya han logrado algunos de sus malignos planes; pero todavía quieren más y más.





SPIDER MAN y **VENOM** conocen la espeluznante verdad; **CARNAGE** debe ser detenido a toda costa, o continuará haciendo de las suyas hasta que la ciudad haya sido destruida por completo.

Muchos ciudadanos inocentes han sido víctimas de este villano. Es urgente detener a **CARNAGE** y a sus secuaces. ¡Házlo ahora, antes de que sea demasiado tarde!
Pero antes, te diremos cuáles son los **ITEMS**, **SUPER HEROES** y **MOVIMIENTOS** que te ayudarán en tu aventura.





Items



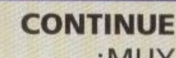
CORAZON PEQUEÑO
Reestablecerá tu nivel de energía perdida en un 25%.



CORAZON GRANDE
Tu barra de energía será restaurada en su totalidad.



VIDA EXTRA
¡HEY! Vuelve a la batalla. Si te encuentras con alguno de estos ITEMS podrás acrecentar tu número de vidas de una en una. La forma de la araña cambiará dependiendo del HEROE con el que juegues.



CONTINUE
¡MUY ABUSADO!, ya que si te topas con este ITEM contarás con una nueva oportunidad de continuar.



SUPER HEROES



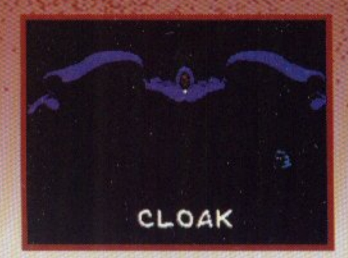
BLACK CAT

Los villanos probarán el poder de sus pisotones; pero, desafortunadamente, no todos serán liquidados. Aproximadamente sólo 4 de cada 8 serán alcanzados por este poder.



CAPITAN AMERICA

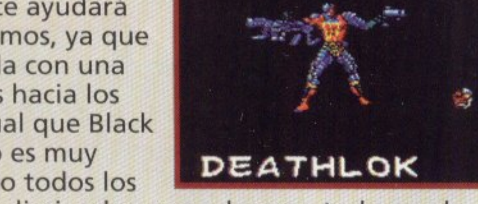
Lanzará su poderoso escudo destruyendo a todos los enemigos que se encuentren frente a él.



CLOAK

Extiende su siniestra capa de muerte al cubrir toda la pantalla.

DEATHLOK



Este **HEROE** no te ayudará mucho que digamos, ya que salta a la pantalla con una serie de disparos hacia los dos lados. Al igual que Black Cat, su poder no es muy bueno, ya que no todos los enemigos serán eliminados; pero, bueno, toda ayuda es bien recibida ¿no crees?

FIRE STAR

Con un arribo fulminante **FIRE STAR** acaba con tus enemigos.



IRONFIST

Checa muy bien la disposición de este **HEROE**. En cuanto le pidas ayuda aparecerá y reestablecerá tu energía en su totalidad.
Para mejores resultados, utilízalo cuando esté frente a **CARNAGE**.



MORBIUS



SPIDER-MAN/ VENOM

Utilizan de igual forma una poderosa arma sónica, con la cual acabarán en un abrir y cerrar de ojos con sus enemigos.

MOVIMIENTOS



CORRER

Presiona dos veces adelante (realiza este movimiento y presiona el BOTON "Y" para cargar al enemigo sobre tu hombro).



SCISSOR KICK

Oprime los botones **Y + B** cuando tu enemigo esté cerca.
Nota: *Desafortunadamente, al realizar este poder disminuirá tu energía.*



ESCUDO

Mantén presionado el botón **A** durante el tiempo que desees que el escudo te proteja.



TELARAÑA

Tu disparo de telaraña mantendrá a tus enemigos indefensos por unos segundos al presionar el botón **A**; o también podrás utilizarlo como un agarre arácnido. Para ello oprime el botón **A** manteniendo el pad en la dirección en la que se encuentre tu enemigo.



FIRE SWINGING LINE

Este movimiento te será de gran ayuda, ya que al presionar el botón **X** y mover el pad de izquierda a derecha, podrás columpiarte y caerle de sorpresa a tus enemigos. (Combínalo con el botón **Y**).

Maximum Carnage maneja el estilo común de los juegos de **acción/aventura**, en los que, normalmente, no se complican mucho las cosas. Sin embargo, algunos enemigos podrían causarte problemas; asi que te diremos la forma más fácil de vencerlos.

SHIRIEK





Una mujer muy escurridiza y peligrosa; pero no es una gran rival si utilizas esta técnica contra ella:
Acércate por los lados y conéctale cuatro golpes. ¡Sólo cuatro, eh! ya que si intentas el quinto te contraatacará. Su debilidad son los ataques por los lados; además, llegándole de la misma manera es muy fácil aventarla.
Cuando te encuentres a **DOPPELGANGER** y **SHIRIEK** juntos, utilízala a ella como arma, y lánzasela a **DOPPELGANGER**.



DOPPELGANGER

No te dejes impresionar por sus seis brazos. Al igual que **SHIRIEK**, su punto débil son los ataques de lado; la diferencia está, en que a él es muy difícil agarrarlo.





DEMOGOBLIN

Nunca lo ataques frente a frente queriéndole conectar golpes, ya que por cada uno que tú le conectes, él te regresará tres ¡Ni lo intentes! La mejor forma de acabar con él es saltar a una cierta distancia, de manera que puedas conectarle patada al caer, una y otra vez, hasta aniquilarlo.



CARRION

Podríamos decir que es uno de los **VILLANOS** más molestos con los que te toparás, ya que lo único que hace es entorpecer tu misión.
Lograrás exterminarlo si lo esperas parado en cualquier lugar de la pantalla, presionando el botón **Y** cuando se esté acercando. Por cada dos golpes perderá una parte de su energía.



¡HEY, ESCUCHA!

Ya es tiempo de que inicies la limpeza de criminales en la ciudad de Nueva York; pero, ¡MUCHO OJO!, Carnage ha hecho muchísimos estragos y no actúa solo. Shiriek y sus sonic blasts están ayudándolo. ¿Recuerdas a los seis Doppelganger armados desde la Guerras Infinitas? Pues bien. El también ha viajado mucho. Y, definitivamente, continúa intranquilo... y hambriento.

CARNAGE







NEW YORK STREET

Inmediatamente, Spider recorrerá las calles de la Ciudad de Nueva York. Además de entrar en contacto con algunos pequeños delincuentes, al final de este escenario lo esperan DANA y LIZZIE; dos rudas pandilleras. Elimínalas fácilmente golpeándolas cuando estén juntas, no cuando las veas separadas; de lo contrario, corres el peligro de que te "llueva por los dos lados".




THE CLIMB

¡Cuidado en la azotea! ¡Es Shiriek y lleva consigo a sus sonic blasts! Termina fácilmente este nivel utilizando tu movimiento *Fire Swinging Line*; pero respeta las flechas que aparecen en tu sensor arácnido. Tu meta es llegar hasta la azotea.
¡Ah! También cuídate de las amenazas de Doppelganger.



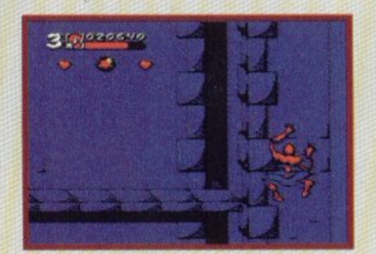
THE ROOTOP

Algo que comienza a ser evidente es que la asociación delictuosa de Shiriek y Doppelganger te causará muchos problemas. Pero no te desesperes; caerán fácilmente si utilizas las técnicas que te hemos mencionado.



ALLEYWAY

En el callejón, una banda de pandilleros te ha señalado como el blanco perfecto. ¡Vaya!, como si no tuvieras suficientes problemas por hoy.



Cuando estés en este lugar escala el muro; y cuando llegues a lo alto utiliza el *Fire Swinging Line* para poder tomar la vida extra y los corazones.



Más adelante sube por este muro; en lo alto te encontrarás con un *continue* extra.





Una vez que termines con todos los rufianes del callejón, te saldrá al paso **COLEY**, un maleante relativamente peligroso. Elimínalo y obtendrás una vida extra; pero, ¡MUY VIVO! ya que si logra quitarte la mayor parte de tu energía, pasarás al otro nivel y no obtendrás la vida extra.



THE HALL

En el vestíbulo te toparás de nueva cuenta, y cara a cara, con los maniáticos Shiriek y Doppelganger. Usa la técnica que te mencionamos anteriormente.

STRANGE BEDFELLOWS

SPIDER-MAN y **VENOM** han tenido ciertas diferencias en el pasado. En opinión de Venom, Spider-Man es demasiado blando. El ve la compasión de Spider-Man como debilidad. Sin embargo, ambos tienen un enemigo en común: Carnage. Por este motivo, inesperadamente, ambos serán aliados.



Este es el primero de varios puntos en los que podrás decidir el rumbo de esta historia.

THE STREETS OF SAN FRANCISCO

En las calles de San Francisco, Venom ayuda a combatir a los forajidos que asolan a la ciudad. Cuando te encuentres en este lugar, cuatro chicas pandilleras te saldrán al paso; acaba con ellas en un dos por tres realizando esta estrategia.





Dirígete hacia la orilla y espera que se acerque hacia ti. Posteriormente corre hacia el otro extremo de la pantalla pasando cerca de ella. Sitúate cerca del pilar; ellas, en el afán de eliminarte, se encerrarán entre el pilar. Entonces, tu conéctales golpes sin cesar hasta que termines con ellas.



Una vez que te encuentres cerca del muro en el que se lee la palabra BANK, utiliza el movimiento *Fire Swinging Line* para poder tomar la vida que está en lo alto del techo.

CENTRAL PARK



En el escenario del Central Park te verás en algunos aprietos. Pero ¡no te apures! Todo tiene solución. Podrás pasar de nivel reduciendo la mayor parte de la energía de Doppelganger o Shiriek.





THE CHASE

Si al seleccionar un HEROE decides escoger a SPIDER-MAN, la acción se desarrollará en los edificios más altos de la ciudad; y perseguirás a Demogoblin hasta llegar a un enfrentamiento en plena calle para acabar con él. Utiliza las técnicas que ya te mencionamos.

NOTA: *Con este HEROE será más corto el camino.*



NEW YORK STREETS 2

Una nueva banda de desalmados comandados por Carnage está rondando las calles de New York e intentará eliminarte. No te preocupes. Si sigues las indicaciones, podrás vencer a los criminales en menos de lo que canta un gallo.



Pero antes, colúmpiate con tu telaraña en cuanto llegues a este sitio para poder obtener esta vida extra.





¡MUY ATENTO! ya que **DR. J** y **BIG DON** (dos escurridizos ancianos) serán tus enemigos finales de nivel. Para vencerlos, atácalos sólo por separado o si se encuentran muy juntos; nunca si están un poco separados, ya que en el momento que tu ataques a uno, el otro te picará con su paraguas varias veces, disminuyendo una cantidad considerable de tu energía.



Ahora, la lucha cambia de escenario. Ya no continúa en las calles, sino en una popular discoteca llamada **"The Deep"**, en la que **DEMOGOBLIN**, **SHIRIEK** y **DOPPELGANGER** han irrumpido violentamente causando grandes destrozos.

THE DEEP



Al inicio de este escenario (antes de que sea tarde y no puedas regresar) camina un poco hacia la derecha y hallarás una vida.



Continúa tu camino hasta que encuentres a **KYLE** (un enemigo que te dará risa). Elimínalo y obtendrás dos **ICONOS DE HEROES**.



Cuando llegues al lugar donde están los VILLANOS, utiliza las técnicas ya mencionadas; sólo que, en esta ocasión, contarás con la ayuda de los corazones que cuelgan de los dos árboles. Usalos justo cuando vayas a ser eliminado.

FANTASTIC HQ



Una vez que la crisis ha pasado, Spider y Venom hacen equipo para controlar el laberinto de pasillos del cuartel general de los Cuatro Fantásticos, y buscan desesperadamente la pistola sónica de **REED RICHARD**.





¡Cuidado con los robots de seguridad de los Cuatro Fantásticos! ya que atacan en grupo. La única forma de vencerlos sin sufrir baja en tu energía, es conectar dos golpes arriba e inmediatamente bajar y conectar dos golpes abajo. Continúa así hasta eliminarlos.



Cuando las señales te indiquen que regreses, no olvides tomar el *extra continue* que se encuentra sobre la computadora.

FANTASTIC 4 LAB.



En este nivel, las fuerzas de defensa estarán más fuertes que nunca. Pasa cautelosamente los rayos láser uno a uno.





Pero eso no es todo. Al final, te enfrentarás con un gigantesco robot sabueso que olfatea a los intrusos. Deberás cuidarte de sus poderosos golpes y pisotones trepándote en la pared; desciende cada vez que termine de golpear el suelo y conéctale golpes. Para mejores resultados, conéctale el movimiento *scissor kick*. Posteriormente, salta de nueva cuenta hacia la pared; si no, caerás con los golpes del robot.

NOTA: *El que puede vencer más fácilmente al robot es* ***VENOM.***

ROOFTOP 2





Ahora, la campaña contra Carnage y sus secuaces continúa en los techos. Te enfrentarás al temible quinteto formado por Carnage, Shiriek, Doppelganger, Demogoblin y Carrion. Para cada uno de ellos utiliza las estrategias antes mencionadas.



¡Busca en el árbol! En ese lugar hallarás 2 poderes; no son visibles, pero salta por las ramas... están atrás.

PROSPECT PARK



Carnage y su banda han huido por las azoteas y se han refugiado en Prospect Park. Para cuando llegues hasta ese parque, tendrás que tener todavía la mitad de tu energía.
Pero debes sudar un poco, ya que tendrás que enfrentarte con algunos de los jefes de niveles anteriores que tú ya conoces, antes de dar con los supervillanos.



Observa este árbol. Ahí encontrarás un *extra continue* y un corazón.

PROSPECT PARK 2



Una vez más, verás cara a cara a la quinteta de villanos. No te desanimes. Acaba con ellos **como sólo tú sabes hacerlo**.

NEW YORK STREETS 2



Si en esta selección de HEROE escoges a VENOM, te darás cuenta de que toda la ciudad está poseída por el mal. ¡ES HORRIBLE! La locura de Carnage se ha difundido como nunca.



Una vez que termines de poner orden entre los ciudadanos, tendrás que vértelas de nueva cuenta con la quinteta encabezada por CARNAGE.

Pasa a la página 34



MERCADO MUNDIAL DE ACCESORIOS



The Sideshow

El Sideshow es lo que le hacía falta a los chicos para no aburrirse en aquellos viajes largos en coche o en algún otro momento.
Con el podrás disfrutar tus videojuegos favoritos en el auto. Además, incluye una entrada para audífonos para que el conductor no sufra ninguna molestia (¡qué buen detalle!, ¿no?).

Se recomienda este accesorio para los autos de marca Chrysler y General Motors, por la disposición del espacio; aunque, claro, con un poco de maña lo puedes instalar en cualquier auto.



Desafortunadamente, para el mercado de los 8-bits ya no se siguen realizando muchos trabajos; por suerte, hay quienes no olvidan esta línea. Tal es el caso de Innovation, quien ha lanzado al mercado este Super convertidor con el que podrás volver a disfrutar tus juegos favoritos de NES, pero ahora en el SNES. En realidad, el juego no será modificado; además de que también será posible utilizar las versiones japonesas.

MEGA MOUSE

Ya está listo un nuevo modelo de **mouse** para acompañar los futuros juegos de los sistemas Génesis y CD de Sega. Cuenta con una presentación más atractiva y estética que la de los ratones tradicionales, por supuesto, más apegada a lo moderno.

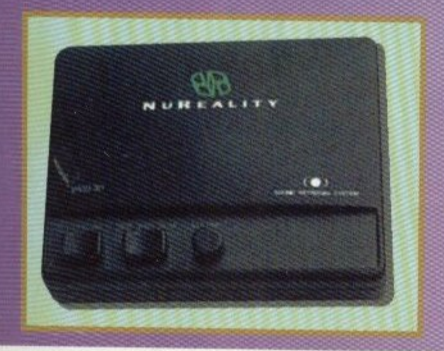
CapCom
6-Button Pad



Parece una pistola, pero en realidad se trata de un pad diseñado por CapCom, pensado, originalmente, para el S.S.F.II.
Su forma permite que juegues con él de diferentes maneras; aunque eso si, la primera vez que lo manejas se siente algo raro.
Un buen punto, es que el precio de este pad en el mercado oscila entre los 10 y los 12 dólares.

VIVID 3D

Para aquellos a quienes les gusta disfrutar de una excelente calidad en el sonido de sus videojuegos favoritos, Nureality diseñó algo justo a la medida: el VIVID 3D.



Lo que hace este sistema es transformar el sonido ordinario de los juegos en una gran experiencia de 3D sound; es decir, que podrás disfrutar de una gran experiencia auditiva, tal y como si estuvieras en un concierto.
El VIVID es fácil de instalar y además el equipo viene con dos bocinas exteriores; puede ser instalado en cualquier sistema de Nintendo o Sega y por si fuera poco, también podrán instalarlo los que cuenten con tarjeta de sonido en su PC.

THE GAME WIZARD

THE GAME WIZARD

La compañía Innovation nos presenta otra de sus novedades: el Game Wizard, que realiza una función de Enhancer; pero, a diferencia de los anteriores, no tendrás la necesidad de esperar ver publicadas las claves, ya que éste las busca por si solo.

THE GAME WIZARD



Dr. Gachett



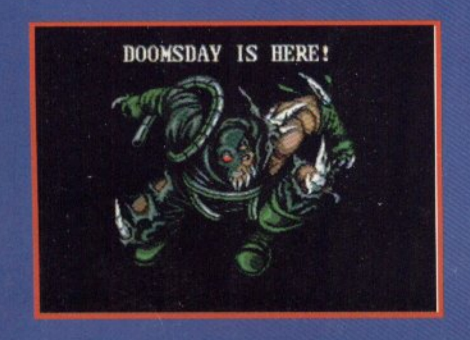
THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

LICENCIATARIO: SUNSOFT

(SNES)

De los títulos anunciados por Sunsoft para este año, sin lugar a dudas, **The Death and Return of Superman**, fue de los más esperados.
Obviamente, toda esta expectativa se debió al gran éxito que obtuvo anteriormente el comic, que es de donde surge la idea original para este título.
SunSoft realizó una adaptación sintetizada de la historia, ya que hubiera sido muy complicado abarcar todos los aspectos de ésta. Sin embargo, fue respetado lo más importante y sobresaliente.
A través de 10 niveles, te adentrarás en uno de los mejores juegos; y, sobretodo, con uno de los personajes más reconocidos mundialmente: **SUPERMAN**.

En primer lugar, la historia se basa en la dura batalla que tiene Superman con Doomsday, un ser cuyo origen se desconoce; pero eso si, es muy poderoso. Finalmente, como resultado de una dura pelea, mueren ambos personajes.

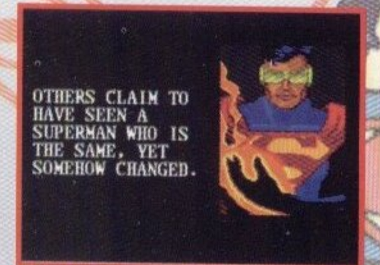




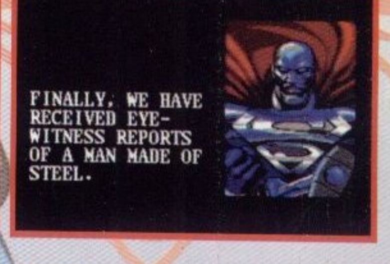


Después de la muerte de Superman, la gente de la ciudad se pregunta, quién mantendrá el orden, y quién los defenderá. Aunque hay quienes aseguran que Superman ha regresado, ya que se le ha visto en diversos puntos, pero con ciertos cambios en su imagen. En esta parte de la historia, es donde surgen 4 personajes muy especiales, que alegan ser Superman; pero sólo hasta el final podremos saber quién es el verdadero y de dónde proviene cada uno de ellos.





STILL OTHERS BELIEVE THEY HAVE SEEN A YOUNG SUPERBOY.



Uno de los puntos importantes en el juego son los ítems que hallarás a través de todos los niveles; pero eso sí, tu búsqueda tendrá que ser exhaustiva, ya que en muchos casos tendrás que romper todas las paredes, además de buscar arriba y abajo de cada escena. Algo que seguramente será de tu agrado, es que podrás manejar a los diferentes Supermanes en el juego.
Claro que, cada uno de estos, cuenta con distintas características de ataque.





Personajes





Eradicator: Regenerado dentro de la fortaleza de la soledad, cuenta con todas las memorias de Superman.



Super arma: Descargas de energía.



Ataque especial: Descarga fulminante.

Superman: Guardián de Metrópolis y defensor del mundo.

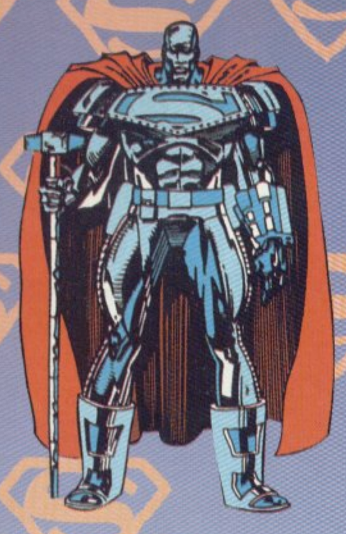


Super arma: Visión



Ataque especial: Golpe demoledor.







Superboy: Creado dentro de los tubos genéticos del proyecto Cadmus; dice ser el clon adolescente de Superman.



The Man of Steel: John Henri Irons, un experto forjador de armas especiales, que ha decidido continuar con el legado de justicia que realizaba Superman.

Cyborg: Mitad hombre, mitad máquina. Sus partes orgánicas igualan al DNA de Superman; y sus partes metálicas parecen ser de origen criptoniano.



Super arma: Disparo remachador



Ataque especial: Super golpe de mazo

Super arma: Descargas de energía.



Ataque especial: Descarga de telequinesis.



Super arma: Brazo de metralla.



Ataque especial: bomba.

En cada nivel, podrás recolectar 4 tipos de items:



Escudo Rojo: Te agrega un ataque especial más.



Escudo Azul Claro: Te devuelve un cuarto de tu barra de vida.



1- ups: Una vida extra.



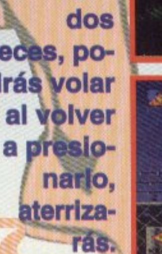
Escudo Azul Obscuro: Te repone la mitad de tu barra de energía.

Los movimientos que podrás efectuar dentro del juego son los rutinarios:



Botón A: Super arma.







Botón B: Saltar; presionándolo dos veces, podrás volar y al volver a presionarlo, aterrizarás.









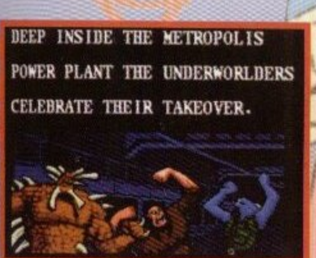
Botón Y: Golpe; además con las combinaciones con el pad, podrás realizar agarres, tomar objetos, saltar y atacar.



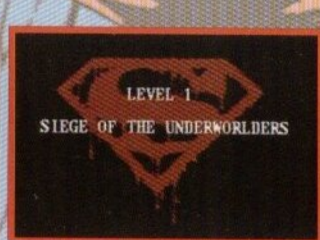
Botón X: Ataque especial.

Botones L y R: Al estar volando, puedes moverte dentro y fuera de la pantalla.

Nivel 1.- Siege of the underworlders.
En este nivel, Superman tendrá que impedir que los seres del bajo mundo corten la energía eléctrica de Metrópolis. Clark debe adoptar su identidad secreta como Superman, para poder combatir a lo largo de toda la planta de energía; pero no sólo eso. También deberá bajar al subsuelo, para detener de una vez por todas a Clawster y sus secuaces.



















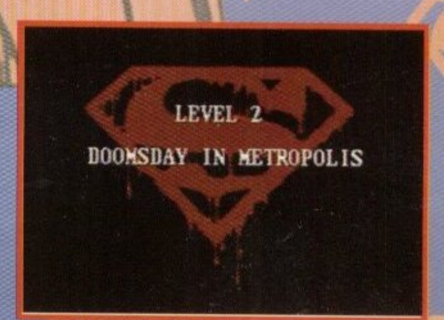
Nivel 2. Domsday in Metropolis.
Un poderoso ser está causando destrozos en Metrópolis, y ni siquiera la Liga de la Justicia ha podido detenerlo. Así que ahora le toca el turno a Superman para tratar de detenerlo (a ver si corre con mejor suerte), no sin antes pelear con varios pandilleros.
Tendrás dos encuentros con Domsday. En el primer enfrentamiento, él se escapará; así que debes seguirlo por toda Metrópolis. Esto te obligará a lidiar de nueva cuenta con los fastidiosos pandilleros.

Al final del nivel, tendrás tu segundo encuentro con Domsday, donde el resultado será la muerte de éste; y por desgracia, también la de Superman.

A BEING OF UNKNOWN
ORIGIN IS HEADING
FOR METROPOLIS
DESTROYING EVERY-
THING IN ITS PATH.

NOT EVEN THE
JUSTICE LEAGUE
CAN STOP IT.











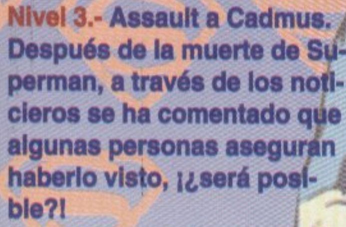






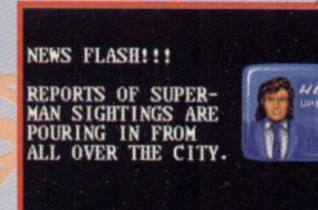


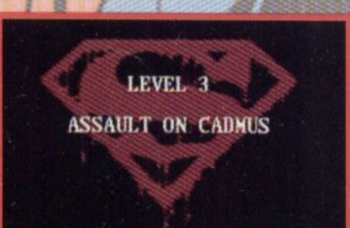

Nivel 3.- Assault a Cadmus. Después de la muerte de Superman, a través de los noticieros se ha comentado que algunas personas aseguran haberlo visto, ¡¿será posible?! A partir de este nivel, harán su aparición 4 personajes muy especiales: en primer lugar, Cyborg (uno de los que dice ser Superman), quien se dirigirá a Cadmus con la consigna de impedir que Domsday sea estudiado; para evitarlo debe lanzar su cuerpo fuera del planeta. Pero antes, tendrá que luchar contra los guardias de Cadmus que custodian el cuerpo de Domsday. El jefe de esta área es un robot llamado Sentinel; para acabarlo, pégale cuando esté sin sus armas y esquívalo volando en forma de círculo. De preferencia trata de llevar todos tus poderes para que sea más fácil acabarlo.













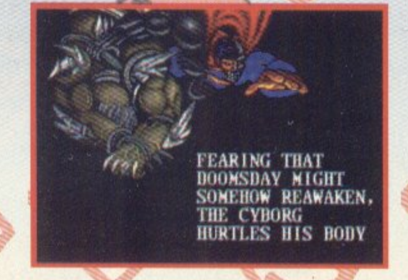






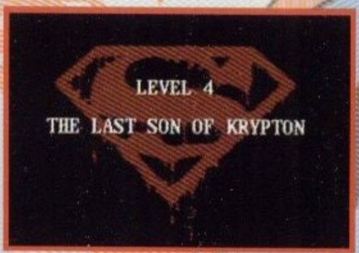






Nivel 4.- The lost son of Kripton.
Aquí aparece otro de los personajes que hará que Superman entre en acción: Eradicator. Deberá enfrentarse a todo tipo de malhechores, para poder limpiar Metrópolis de toda maldad. Al final de este nivel, combatirás contra otro Superman (The man of steel) porque no toleras que otro ser lleve el nombre y emblema de Superman.

Gachetip importante: *Recuerda que llevas a un personaje que ataca a sus oponentes con toda crueldad. Utiliza esto a tu favor.*

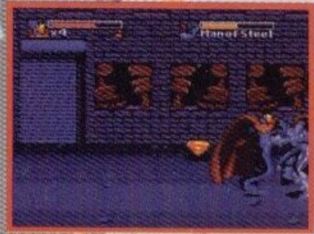






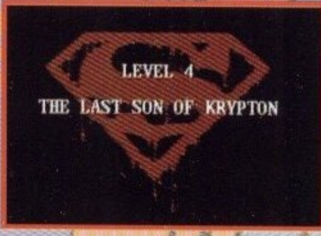


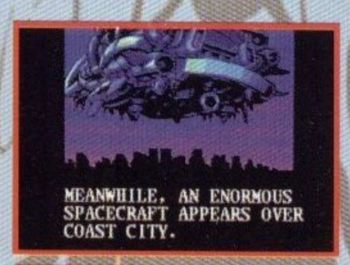


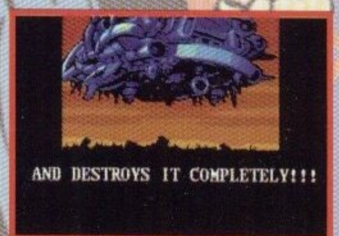





Nivel 5.- Ambush a coat city.
Después de haber arreglado diferencias con Steel, se informa que ha llegado a la ciudad costera una nave extraterrestre y la ha destruido completamente; esto alarma a todo mundo y el primero en ir a investigar es Eradicator. Tu batalla al final del nivel será contra el Cyborg, por lo que te recomendamos llevar todos tus poderes.







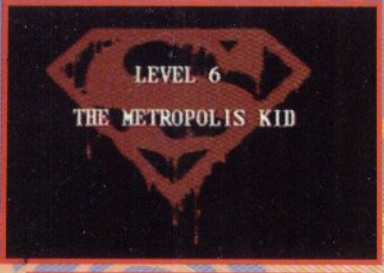









Nivel 6.- Metrópolis Kid.
Superboy entra en acción, ¡ah!, pero, mucho cuidado con llamarlo así, ya que se molesta en extremo.
Este personaje cuenta con una mayor rapidez en sus movimientos, así que debes aprovechar este punto.
Al igual que Eradicator, también él va a investigar lo ocurrido en ciudad costera, donde se enfrentará con el poderoso Cyborg, no sin antes combatir contra robots, naves y vigilantes que saldrán a su paso.
Una vez que hallas vencido al Cyborg, te encontrarás preso en su fortaleza. Solamente lograrás escapar de ahí, si te le escabulles a las naves que te esperan a la salida.





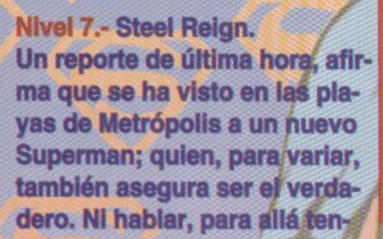






Nivel 7.- Steel Reign.

Un reporte de última hora, afirma que se ha visto en las playas de Metrópolis a un nuevo Superman; quien, para variar, también asegura ser el verdadero. Ni hablar, para allá tendrá que dirigirse The man of steel.







Una vez ocurrido esto, Superboy y Steel se unen con el otro Superman (el cual parece ser el verdadero) y se dirigen a la ciudad motriz para detener al Cyborg.

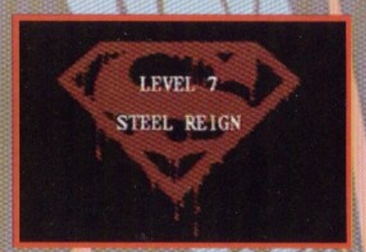
El primero en llegar es el Steel; con él tienes que abrirle paso a Superman. En esta escena, para salir victorioso tienes que *destruir los círculos que están en el piso, arrojando hacia ellos a los enemigos.

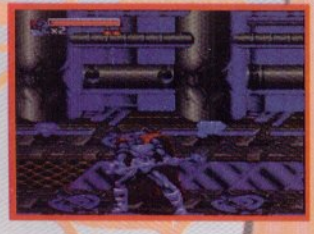
NEWS FLASH!!!

A FIFTH HERO HAS APPEARED CLAIMING TO BE THE REAL SUPERMAN.

THE MAN OF STEEL HAS GONE TO INVESTIGATE.



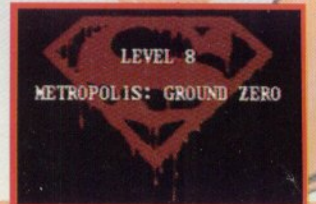


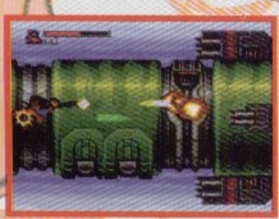





Nivel 8.- Metrópolis ground zero.

Cyborg ha lanzado hacia Metrópolis, una bomba similar a la que destruyó ciudad costera, a fin de crear otra ciudad motriz. Para fortuna de toda Metrópolis, Superboy lo impedirá. Para lograrlo, dispárale a las armas y turbinas, asi como también a las esferas. Seguramente no tardarás mucho en acabar con ella.





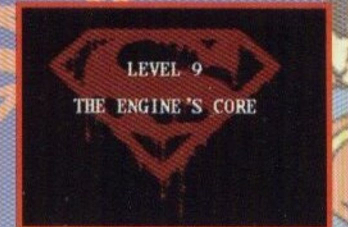



Nivel 9.-The engines core

Steel nuevamente entra en acción y ahora con la misión de desactivar todos los mecanismos de defensa que se encuentran en la base del Cyborg.

Ten mucho cuidado, ya que en esta escena no podrás utilizar tus poderes especiales. Cuando llegues a la escena del Cyborg, pégale en las armas que están arriba y abajo. Cuando las destruyas, pégale en la cabeza.









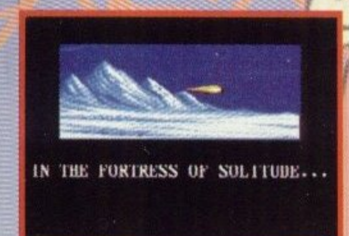


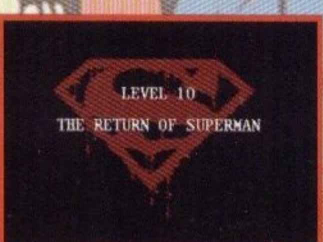




Nivel 10.- The return of Superman.

En el polo norte se ve una luz que sale de la fortaleza de la soledad... ¡el Eradicator ha vuelto!; esta vez, para ayudar a Superman y vengarse del Cyborg. Así como en el comic, el Cyborg tratará de matar al verdadero Superman; entonces el Eradicator lo salva pasándole toda su energía, y éste se vuelve más poderoso. Acto seguido éste se va en busca del Cyborg. Al igual que en la escena 7, tendrás que destruir los círculos que están en el piso para poder avanzar; sólo que esta vez, llevarás contigo al verdadero Superman (ahora mucho más poderoso) a la batalla con el Cyborg. Únicamente cuando acabes con él, volverá a reinar la tranquilidad en el mundo y se podrá volver a construir Ciudad Costera.











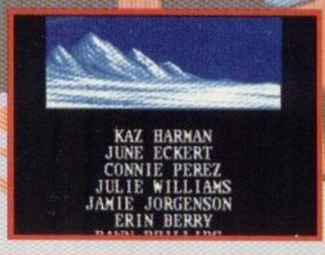














The Death and Return of Superman, es un juego cuyo grado de dificultad no representará mayor problema para ti. El Dr. Gachett opina, que el sonido y las gráficas no resultaron muy buenos que digamos; pero, como se trata de un título sumamente esperado, además de ser de colección, te recomienda que no te lo pierdas.



aniversario

OBTEN GRANDES PREMIOS



124



1.- Entra: al túnel de Videotips y descubre si eres Ganador.
2.- Si Ganas: Busca las bases para reclamar tu premio en el reverso de este cupón.
3.- Si no eres ganador: ¡Puedes serlo la próxima vez!



VIDEOCASSETTERAS

BICICLETAS

CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS

TELEVISORES

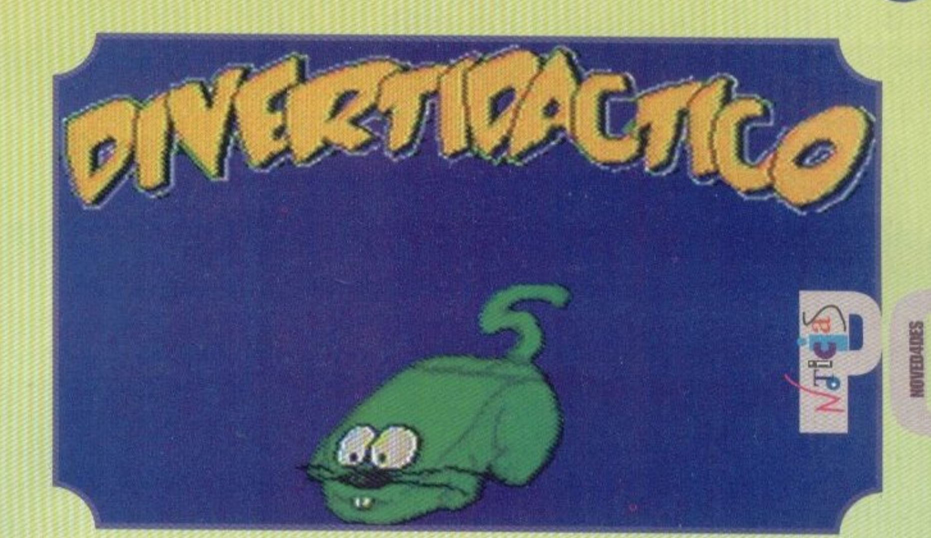
SISTEMAS PORTATILES

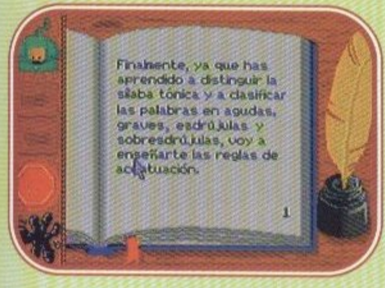
¡Con Videotips acabas con todos!

PARTICIPA EN LAS EDICIONES DE SEPTIEMBRE, OCTUBRE Y NOVIEMBRE

PERMISO GOBERNACION No. S-725-94

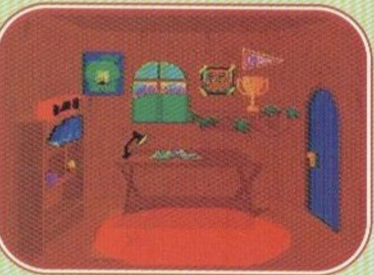






UNA OPCION EDUCATIVA PARA LOS MAS PEQUES DE LA CASA.

Hoy en día, hablar de tecnología es un tema 100% cotidiano; y poseer una computadora en casa se está convirtiendo en algo tan común, como tener un cepillo de dientes o una televisión. Sin embargo, la computación todavía permanece al margen de ciertas áreas. Tal es el caso de la educación; tarea destinada, única y exclusivamente, a la escuela y a los libros (especialmente en México).



En Estados Unidos, por ejemplo, una de cada cuatro personas posee una computadora. En cambio, en nuestro país, sólo una de cada sesenta cuenta con una Mac o una PC. También en las escuelas se nota la ausencia de éstas.
Además, son contadísimos los programas de enseñanza asistida por computadora que han surgido hasta el momento. Y los pocos que hay, suelen estar en inglés, así que ¡IMAGINATE! qué rollo para entender el contenido.

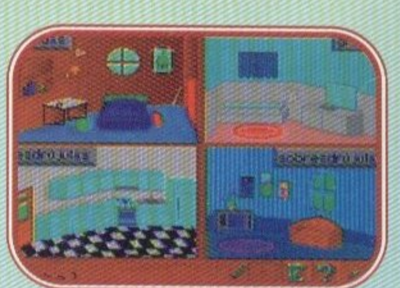


Pensando precisamente en solucionar todas estas cuestiones, la empresa mexicana, **DIVERTIDACTICO,** decidió crear un método de aprendizaje a través del juego, enfocado a los más pequeñines de la casa (niños entre los 5 y los 8 años aproximadamente).



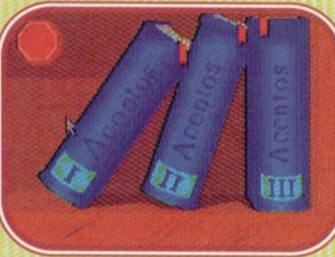


La forma: a través de programas que incluyen divertidos personajes y textos en color.



El contenido:
13 productos de diferentes materias que abarcan temas de aritmética, ciencias sociales, ciencias naturales, español y comprensión de lectura entre otros.





Así es como, después de año y medio de quebrarse la cabeza investigando, la empresa Divertidáctico ha hecho posible que la educación computarizada deje de ser sólo un sueño, para convertirse en una maravillosa realidad educativa.

Entre los principales programas hechos hasta el momento por Divertidáctico están:

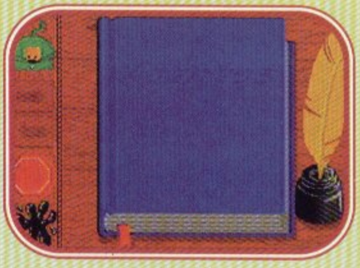


• Un CD ROM para niños, llamado **Corta, pega y colorea**, en el que los niños tienen la oportunidad de ejercitar su imaginación y sus habilidades manuales, a la vez que se divierten con los fantásticos personajes que van apareciendo en la pantalla. Hadas, mounstros y dinosaurios son algunos de los elementos que los pequeños encontrarán durante su travesía por este ingenioso paquete.
Correr el programa es muy simple; únicamente se necesita un monitor VGA, drive para CD ROM y una tarjeta de sonido.



•**Acentos**. (Cuyas fotos ilustran esta página y la anterior). Un original auxiliar educativo que consiste, como su nombre lo indica, en enseñar las reglas básicas de acentuación con la ayuda de un programa dividido en dos áreas: una de texto y otra de ejercicios, en la que se realizan concursos para reafirmar los conocimientos obtenidos. *Funciona con sistema operativo DOS y ocupa poco más de 1 MB en disco duro (aunque el programa puede correr de un disco flexible de alta densidad); monitor VGA y el mouse es optativo.*

• Un programa de ortografía con naves espaciales y un ambiente inspirado en la realidad virtual.





Al principio, los productos de Diverdidáctico estarán disponibles en español, inglés y francés; y tendrán un precio de 120 nuevos pesos (30 dólares). Sin embargo, piensan reducirlo poco a poco, hasta llegar a los 60 nuevos pesos





Diverdidáctico es una empresa realmente ambiciosa, pues tiene planeado vender sus productos en los Estados Unidos; y, algún día ¿porque no?, también en Europa. Pero, mientras eso sucede, ya están distribuyendo sus programas en países como Costa Rica, Argentina, Panamá y Chile. ¿Qué te parece?

Les deseamos el mayor de los éxitos. Por ser una empresa mexicana; y, también por cambiar la idea de que la educación tiene que ser aburrida, al crear productos tan novedosos como estos. ¡FELICIDADES!

Si estás interesado en alguno de los productos de Diverdidáctico puedes adquirirlos en el Palacio de Hierro y en MPS, en la ciudad de México; también en Guadalajara, Morelia y Veracruz.



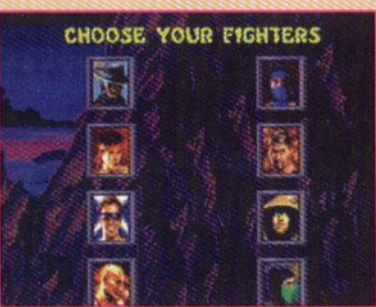
EL NUEVO
Reino Aventura
TE INVITA A VIVIR LA EMOCIÓN DEL
NUEVO SPLASH
DISFRUTA DE LA MÁS MOJADA EXPERIENCIA
EN EL AMBIENTE MÁS PRENDIDO
EN EL NUEVO JUEGO, ÚNICO EN SU GÉNERO...
¡DESCIENDE DE UNA ALTURA DE MÁS DE 10 METROS
Y EMPÁPATE EN LA ALEGRÍA!
NUEVO
SPLASH
VIVE EL NUEVO REINO AVENTURA
RECORTA ESTE CUPON Y PRESENTALO EN LA CASETA DE VENTA A GRUPOS Y OBTENDRAS EL
20%
DE DESCUENTO EN LA COMPRA DE TU PASAPORTE MAGICO DE NIÑO O ADULTO
PROMOCIÓN VALIDA DIARIAMENTE DEL 1 DE OCTUBRE AL 31 DE DICIEMBRE DE 1994. ESTE CUPON ES VALIDO EN LA COMPRA DE 1 A 5 PASAPORTES MAGICOS
CUPON NO ACUMULABLE, NI APLICA OTRA PROMOCION O DESCUENTO
¡Tienes que Vivirlo!



MORTAL KOMBAT II

SISTEMA: SNES
TRUCO: MODALIDAD DE BATALLA (PARA DOS PLAYERS)

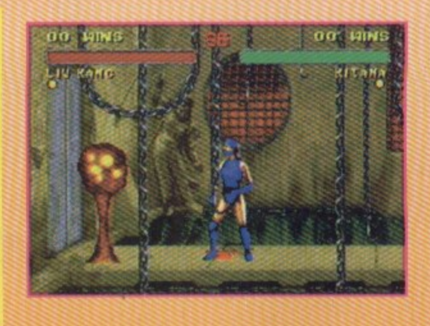




En las pantallas de selección **START** y **OPTIONS** presiona al mismo tiempo los **BOTONES L**, **R** y **START** en cualquiera de los dos **PADS**.
Posteriormente aparecerá una pantalla en la que cada jugador tendrá la oportunidad de seleccionar a cuatro peleadores; para ello sólo mueve la cruzeta del pad de izquierda a derecha.
Asimismo, para poder pasar al siguiente peleador sólo muévete de arriba a abajo.
En esta modalidad también podrás realizar el truco de **RANDOM SELECT**. Para obtenerlo, presiona el botón de **SELECT**.

EN LA BATALLA

Tu encuentro iniciará con los dos primeros personajes que fueron seleccionados. El que pierda desaparecerá (de forma similar a los **ENDURANCE** de **MK I**); posteriormente saltará a la pantalla el segundo peleador seleccionado.
Pero ¡MANTENTE ALERTA! ya que la barra de energía del ganador no será reestablecida; de modo que tendrás que enfrentarte en las condiciones que hayas quedado después de tu enfrentamiento anterior.







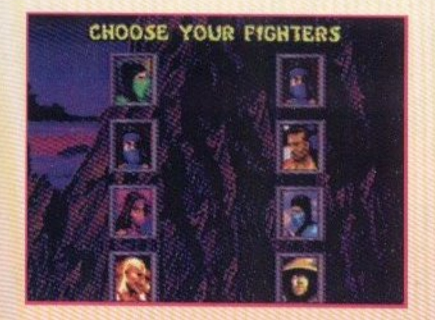
ATAQUE y CONTRAATAQUE

ATAQUE: Si derrotas a tu enemigo en alguna de las orillas, antes de que aparezca el siguiente peleador puedes conectarle alguna combinación dependiendo con quien estés peleando. Por ejemplo, a **KITANA** o **KUNG LAO** podrías utilizarlos de maravilla. Lo único que no debes intentar es realizar como primer ataque un poder, ya que solo perderías el tiempo. No lo dañarán. El poder únicamente lo podrás hacer si conectas antes uno o dos golpes.



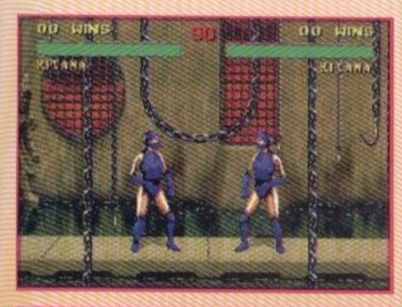
CONTRAATAQUE: Si pierdes alguna de tus batallas y esperas el ingreso de tu siguiente peleador puedes contraatacar a tu enemigo presionando **patada** o **puño** para librarte de su ataque.

Con este TIP, además de poder jugar en la modalidad de batalla, también podrás jugar un SHANG TSUNG vs. SHANG TSUNG con ambos peleadores vestidos del mismo color.



Checa atentamente los pasos que tendrás que seguir.

JUGADOR 1	**JUGADOR 2**
REPTILE	**KITANA**
KITANA	JAX
MILEENA	SUB ZERO
BARAKA	RAYDEN

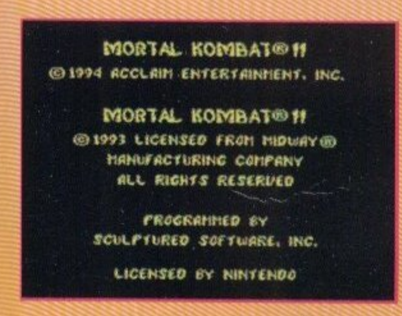


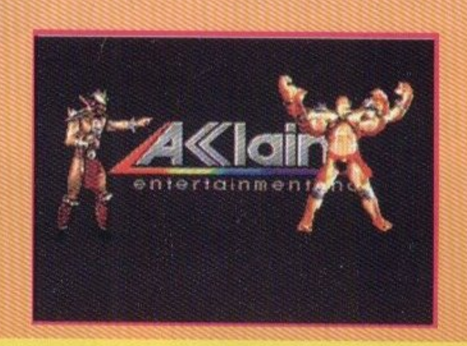
Como KITANA es la primera en aparecer en el jugador 2 según la selección, ella tomará el color original. Posteriormente, si logra vencer a REPTILE al aparecer la KITANA en el jugador 1, ella también tendrá el color original.





¡OJO! Esto se puede hacer con todos los personajes, excepto con RAYDEN; ya que al estar los dos en la batalla se encontrarán con el mismo color azul, mismo que cambiará si el jugador 2 recibe un golpe. Después de la recuperación tomará el color rojo.







En la pantalla donde aparecen los derechos de **ACCLAIM** mantén presionados los botones **L** y **R** de cualquiera de los dos pads.
En la siguiente pantalla verás el logo de **ACCLAIM**, y ahí mismo aparecerá **SHAO KANG** insultando o retando a su discípulo **KINTARO**. Este desquitará su coraje aplastando el mencionado logo (¡Uy, qué rudo!).
Pero eso no es todo. En la página 64 te hemos preparado otros tips tan divertidos como éste. No te los pierdas.

Viene de la página 17





Para este enfrentamiento recurre a los dos poderes que están semi ocultos en las dos orillas del escenario.

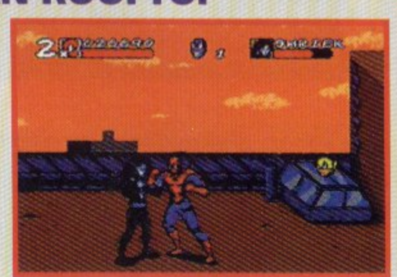
POLICE STATION



La policía se encuentra fuera de control, ¡QUE HORROR! Así que tendrás que ingeniártelas para meter en cintura a los guardianes de la ley.
Pero, ¡MANTENTE ALERTA! ya que aunque con ellos utilices la misma técnica que con los enemigos inferiores, estos opondrán más resistencia.

MANHATTAN ROOFTOP





Una nueva batalla en las azoteas de la ciudad, en la que tendrás que ajustar cuentas con Shiriek.
Ahora, ella combatirá con más fiereza que nunca. Llégale por los lados y conéctale sólo dos golpes; después, aléjate inmediatamente de ella o sufrirás su contraataque.

No olvides tomar los poderes que aparecerán al eliminar a los dos secuaces que la acompañan.

MANHATTAN STREET



En las calles, Shiriek ha unido sus fuerzas a Demogoblin, Doppelganger y Carrion. La batalla se intensifica, y los villanos ahora combaten en pareja. Utiliza las estrategias que ya conoces y alguno que otro poder; pero sólo los poderes necesarios, ¡eh!

¿Qué te pareció? Suena bien, ¿no? Pues disfruta de este título de acción cuanto antes.

MANHATTAN STREET 2

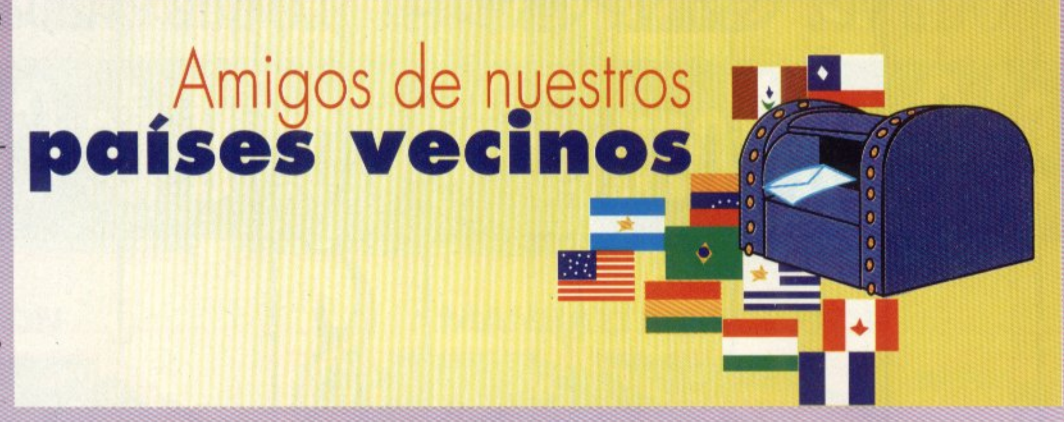






La batalla final ha llegado. Podríamos decir que te enfrentarás **"solo contra el mundo"** ya que una gran banda de maleantes te saldrá al paso.

Por última vez, los villanos te harán frente de dos en dos. ¡OJO! Te recomendamos guardar la mayor parte de tus poderes, ya que al terminar con los primeros cuatro, estarás cara a cara con CARNAGE.
Definitivamente es un hueso duro de roer, pero con algunas debilidades. Reserva para él los poderes de VENOM, SPIDER-MAN y CAPITAN AMERICA. Con estos bastará para que le dejes la sangre de color rojo.
Después salta hacia él conectando **patada**. Repite esta operación hasta dejarlo fuera de combate.



Son varios los lectores que se quejan porque la revista llega con retraso a su país. Lo que ocurre es que resulta difícil coordinar la distribución simultánea entre países. Por otra parte, el que la revista les llegue o no y el que la reciban a tiempo, también depende de la cantidad que se distribuye en ese sitio. De todos modos, ya verán como poco a poco van a acortarse los tiempos, pues se está haciendo un gran esfuerzo para que VideoTips llegue a más sitios y en mejores condiciones.

Por el momento, no existe un mecanismo que permita ser suscriptor de la revista fuera de México. En el momento que esto sea posible, se los haremos saber.

Son muchas las cartas que estamos recibiendo de nuestros países amigos; sólo podremos comentar algunas y saludar a la mayoría. Otros recibirán nuestra respuesta por correo.

Constantemente nos preguntan por cuestiones referentes a: distribuidores, marcas, precios y títulos de moda que existen en sus diferentes países.

Evidentemente, no podemos responder a esas preguntas, pero ustedes sí pueden contestarse entre si a través de las páginas que les hemos dedicado.

Esto nos permitiría conocer como son por allá las cosas, detalle que nos parece muy interesante.

Saludamos y agradecemos su colaboración a:

Alexander Arteaga Durán	(Lima, Perú)
Alejandro Andrés Otoya	(San José de Costa Rica)
Samuel Alexander Brooks Salazar	(Guatemala)
Héctor Giovanni Sibaja Alvarado	(Costa Rica)
Waltter José Ureña Herrera	(Costa Rica)
Bruno Franchini Izanuzzi	(Costa Rica)
Marco Viricio Montes Ajo	(Guatemala)
L. A. Hidalgo R.	(Costa Rica)
José Carlos Peláez Espinosa	(Guatemala)
Juan Carlos Ordoñez Tejeda	(Guatemala)
Liesher Suárez Cabrera	(La Habana, Cuba)
Billy Daniel Páez M.	(Santa Fe de Bogotá)
Andrés Urquiaga Sánchez	(San José de Costa Rica)
Juan Pablo López J.	(Guatemala)
Micael Calmet Fuxa	(Lima, Perú)
Luis Gonzalo Zarceño	(Guatemala)
Miguel Monzur	(Belice)
Daniel Sasilotto	(Lima, Perú)
Douglas José Durán F.	(Caracas, Venezuela)

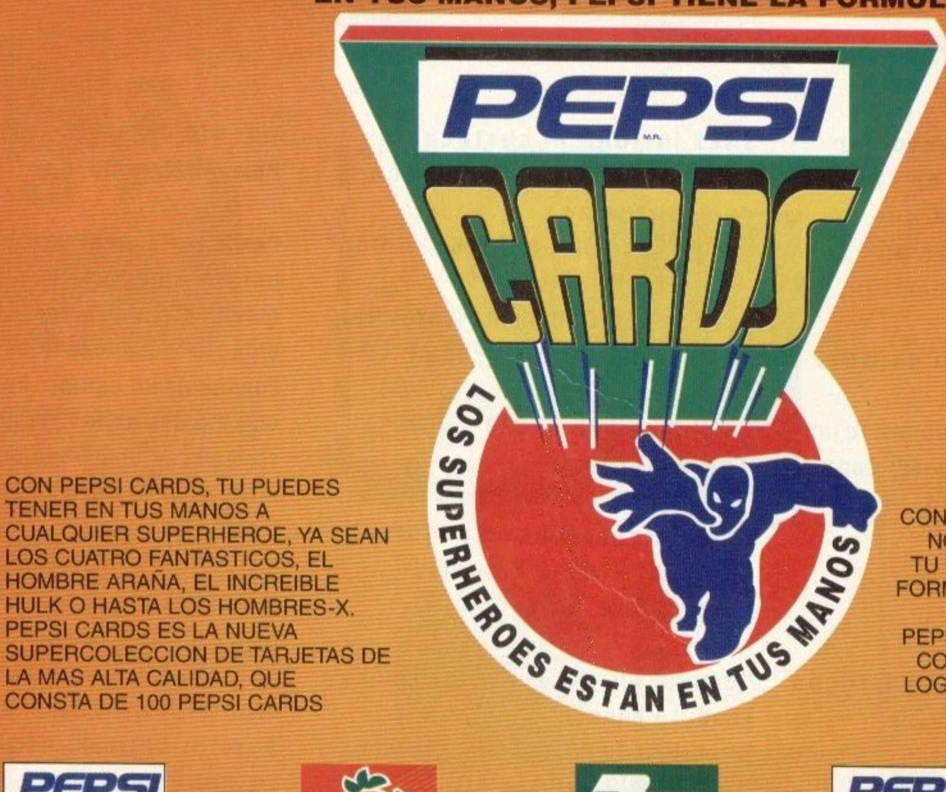
        

BUZON

Para el Dr. Gachett:
¿Saben una cosa? Sus revistas están llegando muy tarde a Panamá.
No sé si también ocurra esto en México, pero en Panamá el líder es Nintendo y muy atrás se quedan Sega y Neo Geo. Ha Ha, aquí nadie tiene Neo Geo ni tampoco juegos de computadora.
Y, cambiando de tema, les diremos algunas palabras panameñas que utilizamos en el medio del videojuego:
1.- A los jefes en Panamá les decimos "mounstruos de nivel".
2.- La palabra **demente** significa "un buen juego".
3.- Y a la **sangre**, en los juegos de Street Fighter se le llama poder.
Una última pregunta, ¿Cuándo saldrá el CD de SNES?
Un panameño

Respuesta a un panameño:
Son muy interesantes los datos que nos aportas sobre los sistemas más exitosos en Panamá, y también los que se refieren a las palabras o modismos que se utilizan en el medio del videojuego.
En cuanto al CD de Nintendo, parece ser que no

SI QUIERES TENER A LOS SUPERHEROES EN TUS MANOS, PEPSI TIENE LA FORMULA.



CON PEPSI CARDS, TU PUEDES TENER EN TUS MANOS A CUALQUIER SUPERHEROE, YA SEAN LOS CUATRO FANTASTICOS, EL HOMBRE ARAÑA, EL INCREIBLE HULK O HASTA LOS HOMBRES-X. PEPSI CARDS ES LA NUEVA SUPERCOLECCION DE TARJETAS DE LA MAS ALTA CALIDAD, QUE CONSTA DE 100 PEPSI CARDS Y 9 ESPECIALES, MEJOR CONOCIDAS COMO PEPSI PRISMAS. NO BAJES LA GUARDIA, CORRE A TU CENTRO DE CANJE Y BUSCA LA FORMULA CON LA QUE OBTENDRAS UN SOBRE METALIZADO CON 5 PEPSI CARDS. RECUERDA EL RETO: COMPLETAR LA COLECCION. SI LO LOGRAS PRIMERO, TUS AMIGOS SE PONDRAN VERDES DE ENVIDIA.







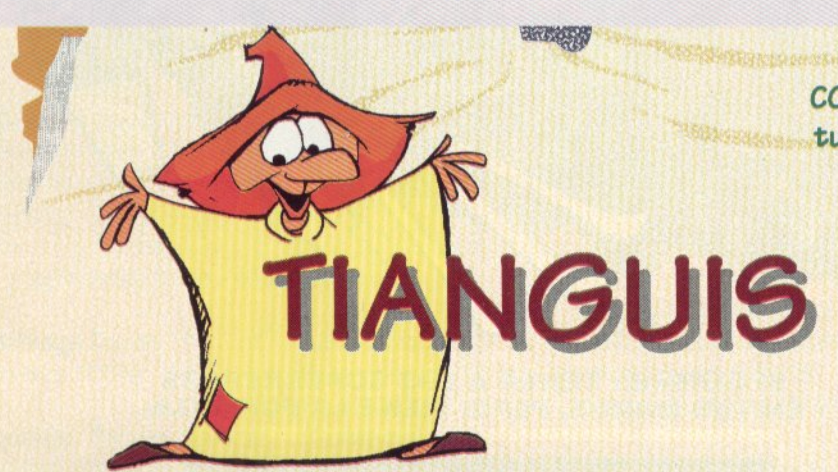




saldrá por el momento, ya que esta marca está dirigiendo sus esfuerzos a otras novedades con más expectativas.

¡Hola queridos amigos!
Mi nombre es Marlene Sancho Gamboa. Soy nueva en todo esto de los videojuegos, pero me interesan mucho. Quiero contarles que mi esposo (José) y yo, desde hace algún tiempo compramos un Sega.
Mi pregunta con respecto al juego de Sonic es, ¿que hago para que no me derroten al principio; es por puntaje o sólo hay tres oportunidades? Me da mucha cólera que me derroten. Yo quisiera seguir y seguir, ¿me podrían ayudar?
El otro motivo de mi carta es preguntarles ¿porqué en mi país la revista viene atrasada?
Si pueden, por favor publiquen mi dirección para conocer a más jugadores y para ponerme al corriente en este mundo de juegos. Pero por favor, digan que soy nueva en todo esto y que quiero aprender más.
Los felicito por la revista, nos gusta mucho; pero, ¿podrían publicar más soluciones a juegos de mujer?
Muchas gracias por atenderme.
Marlene Sancho Gamboa
Resid. Los Almendros
Tibas casa #37
San José, Costa Rica.

Respuesta a Marlene Sancho Gamboa:
Nos da mucho gusto ver que compartes una misma afición con tu pareja. Tu marido debería ayudarte con el Sonic, puesto que dices que sabe más. Sólo hay tres oportunidades y no se gana por puntos.
Nosotros también vamos a hacerte una pregunta: ¿Cuáles son los juegos de mujeres?



COMPRA, VENDE o CAMBIA tus artículos haciendo uso de esta sección GRATUITAMENTE.

Quisiera tener contacto con personas que vivan en la Ciudad de Guatemala que se interesen en comprar un Nintendo que tiene pistola, alfombra, y nueve videojuegos en buen estado.

Nombre: Juan Carlos Ordoñez Tejeda
Dirección: 7a. Avenida 7-12 Zona 7
Nueva Monserrat Mixco I
Edad: 14 años
País: Guatemala C.A.
Tel. (502) 292 38 78

CAMBIO Nintendo con cartucho de "Good Boy" (con 220 juegos) por un Super Nintendo. Me interesa que el SNES incluya el cartucho de Street Fighter II Turbo con dos controles.
P.D. Se escribe así, "Good Boy".

Nombre: Marco Vinicio Montes Ajú
Dirección: 2 Ave. 6-86 Zona 1
Patalul Suchifepaque
Tel.: (amigo) 08 47 528
País: Guatemala.

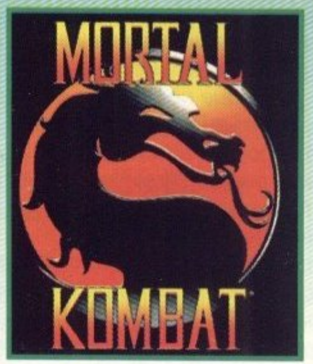
Cambio cartuchos de Mortal Kombat, Street Fighter, Golden Axe, etc.

Nombre: Samuel Alexander Brooks
Edad: 16 años
Dirección: 47 Av. B 7-48 Col. Villa Verde II Z. 7
Tel.: 914 922 y 0841308
País: Guatemala, C.A.

Desde la Habana, recibimos una petición por parte de Liesher Suárez quien está muy interesado en los videojuegos, pero le es imposible conseguir un equipo. Por eso nos pide que alguien se lo proporcione, junto con los cartuchos y nos agradece de antemano cualquier ayuda.

Nombre: Liesher Suárez
Dirección: Espada #505 e/e
San José y Valle apto. 501
Municipio: Centro Habana
Barrio: Callo Hueso
La Habana, Cuba.





En Costa Rica:

Mortal Kombat I	1 punto
Mortal Kombat II	2 puntos
Jurassic Park	1 punto

En Guatemala:

Mortal Kombat I	4 puntos
Mortal Kombat II	1 punto
Street Fighter	1 punto

En Belice:

Widget	1 punto
Mortal Kombat II	1 punto

En Lima, Perú:

Sonic III	1 punto

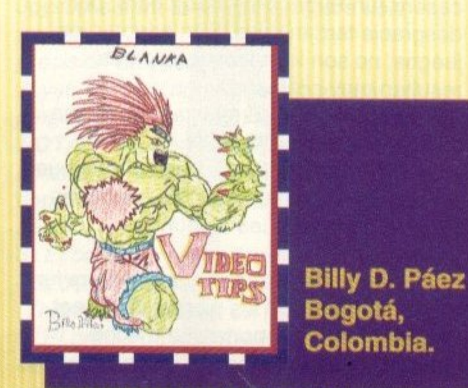
En la Habana, Cuba:

Mortal Kombat I (Snes)	1 punto
Mortal Kombat I (Sega)	1 punto

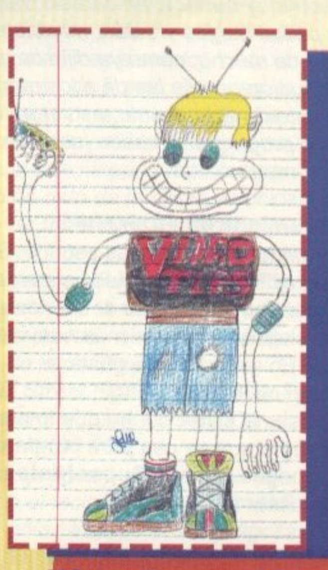




Alejandro Otoya. 15 años. Costa Rica.



Billy D. Páez Bogotá, Colombia.



Héctor Geovanni Sibaya. Costa Rica.



Walter José Ureña H. 13 años. Costa Rica.



Bruno Franchini. 9 años. Costa Rica.

BUZON

Nota aclaratoria: Las opiniones vertidas por nuestros lectores son responsabilidad única y exclusiva de quienes las envían. No se publicarán ataques a otras publicaciones o expresiones malsonantes.













Queridos amigos de VIDEOTIPS:
Quisiera saber porqué el juego de Super Street Fighter II para Génesis tiene 40 megas; en cambio, para el SNES, tiene 32 megas y se ve mejor.Ojalá me contesten, aunque sé que les llega mucha correspondencia.
Atentamente,
4 X 4

4 X 4:
El número de megas que se emplea para cualquier videojuego, se distribuye de una determinada manera; es decir, en gráficas, sonido, efectos, movimientos, etc. Por ello, aunque un juego posea mayor número de megas, esto no quiere decir que se vea mejor.
Hay algunos juegos con un gran megage y no son muy buenos; en cambio, hay otros con pocos megas y están muy bien. Esto depende mucho, como ya dijimos, de la distribución que se les dé a los megas.
El chiste de este asunto, es ver quién puede programar un buen juego con pocos megas.

¡Hola amigos de VIDEOTIPS!:
Es la primera vez que les escribo. Siempre leo la revista. Abarca varios sistemas, incluyendo PC (aunque de manera imparcial), así como lo más nuevo de estos. En especial, me gusta la sección de Tips.
Me gustaría saber dónde puedo conseguir el sistema que se usa para programar videojuegos llamado **Super Nintendo Assembler (SNASM).**
Gracias.
ALEJANDRO SANTILLAN G.
El Salto, Jalisco.

Alejandro:
No conocemos el Super Nintendo Assembler (SNASM).
Publicamos tu petición para ver si alguno de nuestros lectores puede informarnos sobre esto.

Amigos de VIDEOTIPS:
Me resulta agradable que exista una revista tan alivianada, estupenda, padrísima y "de peluche".
Quiero comentarles que me fascinan los videojuegos; principalmente el de STREET FIGHTER II, y MORTAL KOMBAT I y II.
También quiero decirles que como mujer no es fácil jugar estos títulos para chispas, pues normalmente me encuentro con que únicamente son jugados por hombres y me ven como bicho raro cuando entro a retarlos; pero, si no reto, no juego, pues hay muchos jugadores y generalmente no está sola la máquina.
Es muy curioso. Al momento de retar, me miran y se preguntan ¿y esta chava fresa? Les da risa y me ganan el juego perfecto; otros me dan chance de golpearlos un poco. Lo insólito es que, cuando gano, ¡se molestan! Algunos se sienten apenados y otros se aferran y no dejan de jugar hasta ganarme.
Y pasando a otro tema, nunca pierdan la humildad, ni echen en saco roto la posibilidad de aumentar las páginas de la revista.
Afortunadamente ya me hice de un sistema casero (un Super Nintendo); pero, por desgracia tardan mucho en adaptar los juegos, no son idénticos y, además, resultan muy costosos.
Me agradaría que su revista tuviera una sección de "AMIGOS POR CORRESPONDENCIA". Eso da muy buen resultado y habemos en el país muchos jóvenes con intereses comunes, ¡Apóyennos!
Por último, quiero pedirles que me envíen algunos posters de los juegos de Street Fighter I y II. No importa que me los cobren; se los agradecería muchísimo. Mis personajes favoritos son: Ken, Chun Li, Vega, M. Bison, Shang Tsung, Goro, Lui Kang, Kitana, Reptil y Shao Khan (quien al igual que Kitana, tiene muy buena pierna).
Les anoto mis datos para tener amigos por correspondencia. Prometo contestar todas las cartas.
ALMA LILIA FIERRO V.
Colima #267, col. Roma Nte.
C.P. 06700. México, D. F.

P.D. Siempre les seré fiel.

Alma Lilia:
Ante todo muchas gracias por tu carta. Como ya habrás notado, siempre nos da muchísimo gusto que nos escriba alguna damita. En cuanto a lo que nos cuentas sobre tu presencia en las chispas, no tenemos nada que añadir; sólo apoyarte y qué mejor forma de hacerlo que publicar tu carta literalmente.
Mucho sentimos no poder proporcionarte la larga lista de posters que nos pides, puesto que sólo manejamos los que publicamos. Sin embargo, intentaremos publicar alguno de los que nos solicitas.
*En la sección de **TIANGUIS** hay un apartado para contactar nuevas amistades. De todos modos hemos publicado tu dirección en esta misma sección; pero te prevenimos, pues seguramente vas a recibir una lluvia de cartas.*
P.D. Nosotros también te seremos siempre fieles.

Respetables amigos de VIDEOTIPS:
Nos gusta mucho su revista porque incluye todas las novedades sobre juegos de video. Quisiera que nos envien por favor la dirección de las siguientes programadoras: VIRGIN, SEGA y ACCLAIM.
A la vez, deseamos nos informen si tienen planes de lanzar a la venta el cartucho **Caballeros del Zodiaco**, así como también el de **Mortal Kombat II** para SNES, Génesis, etc., y en cuánto tiempo estaría ya en el mercado. Suponemos que este cartucho lo producirá Acclaim.
Finalmente queremos saber si el **Snow Brothers** ya está a la venta. De no ser así, ¿cuándo aparecerá este cartucho? Es de Capcom para SNES.
DAVID CECEÑA CASTRO
ROBERTO JOSE INZUNZA VALENZUELA
JORGE PEREZ RUBIO

David, Roberto y Jorge:
Con mucho gusto les enviaremos las direcciones que nos solicitan; pero hay que aclarar que estas compañías no se dedican solamente a la programación de videojuegos.

Estimados amigos de VIDEOTIPS:
Me gustaría (si no es mucha molestia) que publicaran una pequeña reseña histórica sobre los videojuegos. Desde el Atari, El Nintendo, Sega, PC, Chispas, hasta Neo Geo. Una pregunta, ¿cuál fue el primer juego de video en la historia? ¿acaso fue Pacman? ¿en qué año surgió el primer videojuego? ¿quién lo inventó? ¿qué pasó con la película de S. F. II?
Para algunos padres, los videojuegos son malos; yo creo que serían malos si se juegan con exceso (como todo en la vida). Yo creo que va a llegar el día en que toda una familia vaya a divertirse con los videojuegos. Esto sería como jugar algún deporte.
Me despido deseándoles lo mejor de la vida.
ELIAS LOPEZ SANCHEZ
Ecatepec, Edo. de México.

Elias:
Pacman no fue el primer videojuego que surgió, pero si fue el primero en ser difundido mundialmente. Te invitamos a que cheques nuestros reportajes sobre la historia de los videojuegos; seguramente hallarás cosas muy interesantes.

¡Hola amigos!
Quisiera saber a qué se refieren cuando hablan de los *fatalities* de Raiden y Kitana; ¿qué significa exactamente mantener el botón apretado antes de hacer *fatality*? ¿es antes de dar el último golpe o cuando aparece el mensaje "finish him"?
Además, ¿me pueden proporcionar los *fatalities* de Scorpion, Reptile y Shang Tsung?
¿Cómo se transforma Shang Tsung en Scorpion y Reptile?
Se despide su amigo,
ENRIQUE ENSALDO CARRASCO
P.D. ¡Ahhh!, antes de que se me olvide, ¿cómo le hago para tirarlos del pit? Con el puño no los puedo tirar. Diganme cómo realizar el *friendship* de Scorpion y Reptile.

Enrique:
Para hacer los fatalities de Raiden y Kitana tienes que mantener presionado el botón antes de conectar el golpe definitivo en el segundo round ganado.
Los fatalities que nos pides se publicaron en nuestro número de octubre, así como la transformación de Shang Tsung y todos los detalles sobre este juego.

Hola Videoamigos:
Les mando saludos. Les escribo porque escuché algo que no sé si sea cuento o verdad: un niño me dijo que en el escenario de Goro (MK I), los ojos que se ven en lo oscuro son de un "perro de tres cabezas". ¿Es esto cierto o se trata de una perfecta charlatanería?
ERICK LUIS TENORIO LEMUS
Cuernavaca, Morelos.

Erick Luis:
Efectivamente, en el escenario de Goro aparecen unos ojos a lo lejos; pero, hasta ahora, nadie ha podido identificarlos.

¡Hola!
¿Dónde puedo conseguir juegos para PC?¿Cuánto cuesta un joystick para PC? ¿Hay diferencia entre los joysticks de una marca y otra? Técnicamente, ¿cuáles son sus diferencias?
¿Cuáles son los precios aproximados de estos?
El CD-ROM para PC, ¿cómo cuánto cuesta aproximadamente? El SF II para PC, ¿qué tipo de joystick usa y cuánto cuesta? ¿Viene incluido en el juego?
VLADIMIR BAZAN ESTRADA
Zacatecas.

Vladimir:
Estas son las respuestas que obtuvimos de nuestros colaboradores de Compujuegos a tus preguntas:
***1)** Pueden contactar directamente con Compujuegos, ya que surten pedidos a toda la República por D.H.L., 24 horas después de realizar tu pago. La dirección es: Hacienda de Narvarte No. 60, México D. F. C.P. 02410. Tel. 382 77 95; Fax: de 12:00 a 15:00 hrs.*
***2)** Referente a tu pregunta sobre Joystick para PC, existen tres tipos:*
Joysticks normales (para uso general)
Joysticks para simuladores (para uso en alta
precisión de vuelo).
Joysticks para tipo Nintendo o para uso en juegos de Sega (PAD) tipo arcadia.
***NOTA:** Todos son seriales y pueden utilizarse indistintamente para cualquier tipo de programa. Se calibra de acuerdo a su uso.*
***3)** El costo aproximado es de N$150.00 a N$200.00 (normales) N$450.00 y SIM (Thruthmaster) PAD en N$300.00*
***5)** El precio de los CD-ROM para unidades de disco varía según la marca y la velocidad. Van desde $120.00 dls., hasta $500.00 dls. El Kit de Multimedia que incluye unidad de disco y tarjeta de sonido tiene un costo aproximado de $550.00 dls. También ellos te darán información de cómo conseguirlo.*
Los programas en CD-ROM tienen un costo aproximado entre los N$200.00 y los N$450.00.
***8)** Incluidos en los juegos, sólo viene el Thruthmaster Joystick, con el falcon 3.0. Por su parte, Fuerza Ilimitada nos da esta respuesta:*
La venta de juegos para PC en México es reciente, sobre todo si hablamos de juegos totalmente en español; sin embargo, su aceptación en el mercado ha sido excelente, por lo que ya se encuentran disponibles en las tiendas departamentales como Liverpool, Palacio de Hierro y Sears. También existen algunas tiendas de cómputo pequeñas que los ofrecen, por el momento surten pedidos en México D.F., Guadalajara, Monterrey, Hermosillo, Morelia, Puebla, Veracruz, Villahermosa y San Luis Potosí (creo que esta última ciudad es la más cercana a Zacatecas). Puedes dirigirte a Expo PC o a Compucentro de S. L. P.
Existe una gran variedad de Joysticks para PC. En realidad son muy semejantes a un control de Nintendo; la mayoría cuenta con uno, dos o tres botones de disparo y una palanca para el movimiento.
Todos los tipos de Joysticks son adecuados o permiten jugar cualquier juego para PC. La diferencia está en que algunos son más o menos cómodos para el usuario.
El Joystick más económico en México cuesta alrededor de N$30.00 y el más caro N$200.00. En caso de comprar alguno te sugerimos que te preocupes únicamente por la comodidad que te brinde al usarlo.
Una unidad de CD-ROM para PC tiene un costo en nuestro país de N$1,500.00 (precio que aún es elevado), pero en el futuro bajarán de precio. En caso de comprar alguno, te recomendamos que sea de doble velocidad para que no tengas problemas con ningún juego o programa. Checa bien esto de la doble velocidad, ya que son de tecnología obsoleta.
La lista de juegos para PC en formato CD-ROM es enorme (alrededor de 500), y cada día salen a la venta muchos más. Si te interesa puedes pedir un catálogo con algunos de ellos. En juegos para PC existen el Street Fighter y el Street Fighter II. El primero te cuesta N$75.00 y el segundo N$180.00.
En ambos juegos puedes utilizar el Joystick o el teclado de la computadora. El Joystick no se incluye en los juegos, se compra por separado.
La dirección donde puedes dirigirte a FUERZA ILIMITADA es:
Viveros del Rocío No. 15 Col. Viveros de la Loma
Tlalnepantla, Edo. de México.
Tels. 362 52 82 362 51 57 362 66 41 362 67 66
Fax 362 50 32.

Estimados amigos de VIDEOTIPS:
Nuevamente les escribimos y los felicitamos por el auge tan grande de su

publicación. Nos gustaría que tomaran en cuenta las siguientes sugerencias:
1) Incluir en la información de cada juego el número de megas que contiene.
2) Hacer una lista de éxitos por separado para cada sistema con gráficas de cada juego y quizás algunos pronósticos.
3) Dedicar más páginas de información y gráficas a **LOS CLASICOS**.
¿Qué pasa con el Project Reality? Se supone que se comercializaría este año y hasta la fecha no se ha sabido gran cosa, ¿tendrá algo que ver con la supuesta aparición de un CD-ROM de 32 bits para SNES?
VICTOR Y FABIOLA PARTIDA RODRIGUEZ

Victor y Fabiola:
Los megas de un videojuego no siempre vienen indicados; de todos modos, no nos parece tan importante, puesto que obtener más o menos megas no significa que el juego sea mejor. Depende, como hemos indicado ya alguna vez, como son aprovechados.
Pronósticos no se pueden hacer, salvo en raras ocasiones y nunca es seguro. Nos interesa más hablar de lo que acontece, que especular.
En cuanto a la lista, porqué nos nos explicas las ventajas de separar los sistemas.
En este mismo número hallarás la respuesta a tu pregunta sobre el Proyecto Realidad de Nintendo.

Sres. de VIDEOTIPS:
Les escribo para saludarlos y también para que me hagan el favor de informarme cómo se llama el aparato en el que está el juego de Mortal Kombat II. Además para que me digan si está en alguna parte de la revista; si lo tienen me gustaría saber cuánto cuesta el aparato con todo y juego de Mortal Kombat II.
Gracias. Su amigo,
OSWALDO AVILA DELGADO

Oswaldo:
El Mortal Kombat II ya lo puedes encontrar para todos los sistemas (arcadia, SNES, Génesis, Game Boy, Game Gear).
Si te refieres a si hemos publicado algún reportaje sobre este juego, te diremos que en este mismo número tienes información y también en el anterior.
En cuanto al precio, el que nosotros conocemos es de N$379.00 para el SNES. Queremos aprovechar para aclarar una vez más que los precios que nosotros proporcionamos son solamente orientativos, ya que no manejamos ningún sistema de ventas.

¡Hola amigos de la revista VIDEOTIPS!
¿Pueden decirme cómo se desaparece Dalshim en la maquinita Super Street Fighter II? Además quiero saber también los poderes de todos los peleadores nuevos.
Me llamo Milton Alejandro Mora Narváez; vivo en Puebla, Pue., tengo 13 años, y... bueno, ojalá me puedan contestar la pregunta que les hice.
MILTON ALEJANDRO MORA NARVAEZ

Milton:
Para hacer desaparecer a Dhalsim en el Super Street Fighter II debes hacer el siguiente movimiento: mueve la palanca hacia adelante, abajo y medio círculo hacia adelante. También puedes hacerlo hacia atrás.

Saludos a la revista VIDEOTIPS:
Nuestras preguntas son:
En el índice de uno de sus números anteriores anunciaron un truco para Final Fight que se supone debía venir en la sección de **TIPS** y hasta ahora sigo esperando que aparezca.
En el número de abril dan unas combinaciones para Fatal Fury II con los 4 últimos; pero, ¿cómo los escojo, ya que no dieron el truco para hacerlo?
¿Qué juego de niveles o fases recomiendan para SNES o NES como Final Fight II, Mighty Final Fight, etc.?
¿Se daña el televisor después de jugar durante 2 hrs. diarias? ¿qué tiempo de juego recomiendan?
MA. CRISTINA PEREZ AQUINO
JESUS PEREZ AQUINO
HECTOR ESCOBAR PEREZ
Puebla.

María Cristina, Jesús y Héctor:
Repasamos toda la colección de VIDEOTIPS y no encontramos la promesa del tip al que se refieren. Les sugerimos que nos indiquen el No. de revista y el número de página para poder responderlo.
El truco para escoger a los últimos jefes de Fatal Fury II es el siguiente: introducir el slave B, A, X, Y, arriba, izquierda, abajo, derecha, L, R. Esto se realiza cuando aparece en la pantalla el lago de Takara, y se escucha el sonido peculiar que corresponde a esta escena. Si la clave está bien hecha, verán el O.K. de Terry Rogar.
En este momento les recomendamos Maximum Carnage.
El televisor no se daña por jugar durante mucho tiempo, pero para ustedes no es recomendable jugar más de dos horas diarias. Hay otras cosas que hacer.

¡Hola!
¿El juego Black Tiger de Romstar Capcom se comercializó en sistema casero? Si es así, díganme en cuál y si todavía lo venden.
Sigan superándose siempre porque estaremos apoyándolos.
JUAN ANTONIO MARTINEZ ESQUIVEL
Torreón Coahuila.

Juan Antonio:
El juego Black Tiger de Capcom únicamente estuvo en arcadias; y que nosotros sepamos, hasta ahora no se ha realizado ninguno en sistema casero.

A VIDEOTIPS:
Quisiera agradecerles sinceramente por la gran sorpresa que nos dieron a todos los videojugadores en su revista de aniversario. Yo colecciono varias revistas de videojuegos y ustedes son la primera y única en regalar premios realmente valiosos. De parte de todos los que compramos VIDEOTIPS, ¡GRACIAS!
Cambiando de tema, apenas ayer conocí el juego "The King of Fighters 94", y la verdad está muy padre. La forma de jugar con los diferentes jugadores es muy buena. Me gustaría que analizaran este juego antes que nadie; es decir, que explicaran la forma de realizar los poderes sencillos y desesperados de los nuevos peleadores (como el basquetbolista, el de futbol americano, etc.), ya que de los anteriores peleadores parecen ser iguales. Si no es así, aclárenlo por favor; además, ¿para qué sirve una especie de barra de energía situada en una esquina en la parte inferior? ¿cómo se usa? Ustedes siempre han tenido la primicia en todo esto, y espero se repita.
Por cierto, porqué no explican de qué tema debe tratar una carta para que sea publicada, ya que he mandado como tres y no he tenido contestación alguna.
Me despido preguntándoles, ¿cómo logro sacar el "The Hawk de T. Hawk, el Hiper Fist de Dee Jay, y los dos nuevos agarrones de Zangief y los teleport de Dhalsim, todo esto en la versión de SNES de SF II.
Ahora si, ¡hasta luego! y gracias por la atención a esta misiva.
JORGE ARMANDO CRUZ TAVIRA
Cuernavaca, Morelos.

Jorge Armando:
El juego King of Fighters 94 lo publicamos en el número pasado, junto con algunos poderes especiales; en este número te damos las respuestas. Acerca de la barra que nos preguntas, sirve para indicarte cuándo puedes realizar tu poder especial;

es decir, que en este juego no tienes que tener poca sangre, sino que la barra esté al máximo.
Aquí te ofrecemos cómo sacar los:
THE HAWK
Salta y presiona los 3 botones de puño al mismo tiempo. (Este movimiento sólo puede ser realizado cuando estás en el aire).
HYPER FIST
Baja la palanca por 2 segundos; marca y posteriormente súbela rápidamente y presiona el puño
SIBERIAN SUPLEX + patada.
SIBERIAN BEAR CRUSHER + puño.
TELEPORT + 3 puños ó 3 patadas.

¡Hola amigos de VIDEOTIPS!
Mi pregunta es ¿porqué World Heroes, Mortal Kombat y Street Fighter son de pelea? Quisiera que hicieran un juego con armas con Street Fighter.
HUGO FLORES RAMIREZ.
Naucalpan, Edo. de México.

Hugo:
Mortal Kombat, Street Fighter y World Heroes son juegos de lucha que no utilizan armas y están concebidos así desde un principio; pero, por suerte, hay muchos otros juegos sin armas, deportivos, etc., para poder elegir.
Pero ahí queda tu propuesta para los creadores de los juegos, no para nosotros.

¡Hola!
Hace muchos años (6 ó 7), había un juego llamado Hipódromo (o algo así), en el que tomabas el mando de un guerrero y peleabas a modo de torneo con varias criaturas y/o monstruos como Medusa, Gárgola, Hombre Escorpión, Mago, etc. Y había otro llamado Paclandia o Pacmania (discúlpenme, pero no recuerdo los nombres), donde manejabas a Pacman en un juego de aventuras tipo Sonic o Mario Bros. Los videojugadores de corazón realmente fuerte seguro los recordarán. ¿Qué ha pasado con ellos? ¿Han sido convertidos a una consola?¿Cómo es posible que olviden esas joyas? ¿Qué destino tuvo el juego de la Chilindrina? A mi juicio, el primer videojuego para México.
HUGO FLORES FERNANDEZ
Naucalpan, Edo. de México.

Hugo:
Lo más aproximado al juego que nos describes y que nosotros recordamos es Mutant Fighter, lo cual se aleja mucho del nombre que nos dices (Hipódromo). En cuanto a Pacman, lo recordamos en un juego llamado Paclandia; seguramente es al que te refieres, se jugaba en arcadias, pero ahora sólo es posible encontrarlo para PC.
También a nosotros nos gustaría saber de la Chilindrina, pero nadie sabe.
En general, lo que ocurre con los juegos es que aparecen otros que los desbancan por las novedades que aportan. Desde luego que sería bueno recuperar estas joyas y ese el objetivo que modestamente trata de cumplir nuestra sección de clásicos. Si encuentras alguna de estas joyas te agradeceremos que nos indiques dónde o con quién se pueden conseguir. Ojalá que también puedas aportarnos algún dato más concreto y explícito sobre ellos.

Amigos de VIDEOTIPS:
Primero que nada, permítanme felicitarlos. Su revista se está convirtiendo en lo mejor que hay en México en lo que respecta al mundo de los videojuegos. Sigan con el trabajo.
Con respecto a la revisión de Mega Man X para SNES, me gustaría ampliar la información. En primer lugar, las mejores armas y el orden para acabar con los jefes son las siguientes:

STORM EAGLE	LASER STING (o X-BUSTER)
FLAME MAMMOTH	STORM TORNADO
CHILL PENGUIN	FIRE WAVE
SPARK MANDRILL	SHORTGUN ICE
ARMORED ARMADILLO	ELECTRIC SPARK
LAUNCH OCTOPUS	ROLLING SHIELD
BOOMER KUWANGER	HOMING TORPEDOES
STING CHAMALEON	BOOMERANG CUTTERS

Respecto a los corazones en cada etapa, ustedes mencionaron la localización de dos de ellos.
Durante el juego existen piezas que aumentan las capacidades de Megaman X. Ustedes ya mencionaron las botas. Permítanme indicar las siguientes:
El primero, o más bien el segundo es un casco que sirve para romper ciertos bloques. Se encuentra en la Fortaleza Aérea, casi a la mitad del nivel. Cuando suban el andamio, verán el agujero. Bajen por él, salten hacia los tanques de combustible, rómpanlos y ¡LISTO!; encontrarán la cápsula en el casco.
El siguiente es un aumentador de potencia para el X-Buster. Se encuentra en la Fortaleza Eléctrica. Para ganarlo, tienen que regresar cuando el nivel esté congelado. Antes de llegar al lugar donde están los robots con sus zapapicos, verán unos bloques muy raros en el techo. Suban a la plataforma y calculen bien su brinco hacia la izquierda, a la vez que aceleran.
NOTA: *Tal vez se desesperen al intentar este truco; pero con algo de paciencia podrán lograrlo.*
Después de romper los bloques, suban y obtengan el aumentador. Si deciden no intentarlo, no se preocupen. Una vez que derroten a todos los robots, Zero les dará el aumentador justo antes de entrar a la Fortaleza de Sigma.
Por último, está una armadura que sirve para que Mega reduzca la cantidad de daño recibido en un 50%. Para obtenerlo, es necesario llegar a la entrada de la cueva de los robots de roca en la Fortaleza Amazónica. En lugar de entrar, salten sobre la cueva y llegarán a un callejón sin salida, el cual se cierra con rocas. Inmediatamente aparece un robot verde que en lugar de manos tiene tenazas. Este robot tiene un patrón fácilmente descifrable. Tomará un poco de tiempo destruirlo; pero cuando lo hagan, obtendrán la armadura.
Finalmente existen unos tanques de poder que almacenan energía extra. (Créanme, son muy necesarios para el encuentro final con Sigma). Sólo que no voy a decir en dónde están. Sólo diré en qué zonas se encuentran. Estos tanques están en: La Fortaleza Aérea, la Fortaleza Eléctrica, la Fortaleza de Fuego y la Fortaleza bajo la tierra.
Bien, espero que encuentren útiles estos tips que envio. Ah, por cierto, antes de que se me olvide, aquí tienen las claves para las siguientes zonas:

PANTALLA DE SELECCION	4322, 1482, 8756
STORM TORNADO	5383, 5176, 6361
FIRE WAVE	4361, 5848, 3884
SHOTGUN	5786, 1526, 2638
ELECTRIC SPARK	1826, 8716, 3748
ROLLING SHIELD	4261, 5217, 1861
HOMING TORPEDOES	4826, 3456, 3748
CHANELEONG STING (LASER STING)	6211, 4168, 4861
BOOMERANG CUTTERS	4826, 2856, 7648
TODAS LAS ARMAS Y EQUIPO	2653, 3858, 7584

Y para aquellos que quieran criticarme por dar los nombres en inglés, lo hago así para evitar confusiones con los nombres del juego.
GABINO LOPEZ SANCHEZ
México, D. F.

Gabino:
Debido a la extensión de tu carta, hemos tenido que extraer lo más interesante para los lectores, según nuestro criterio. Cuando los análisis del Dr. Gachett resultan demasiado largos, procuramos extraer y publicar lo más difícil; por eso sólo se indicó cómo conseguir lo dos corazones que representan una mayor complicación.

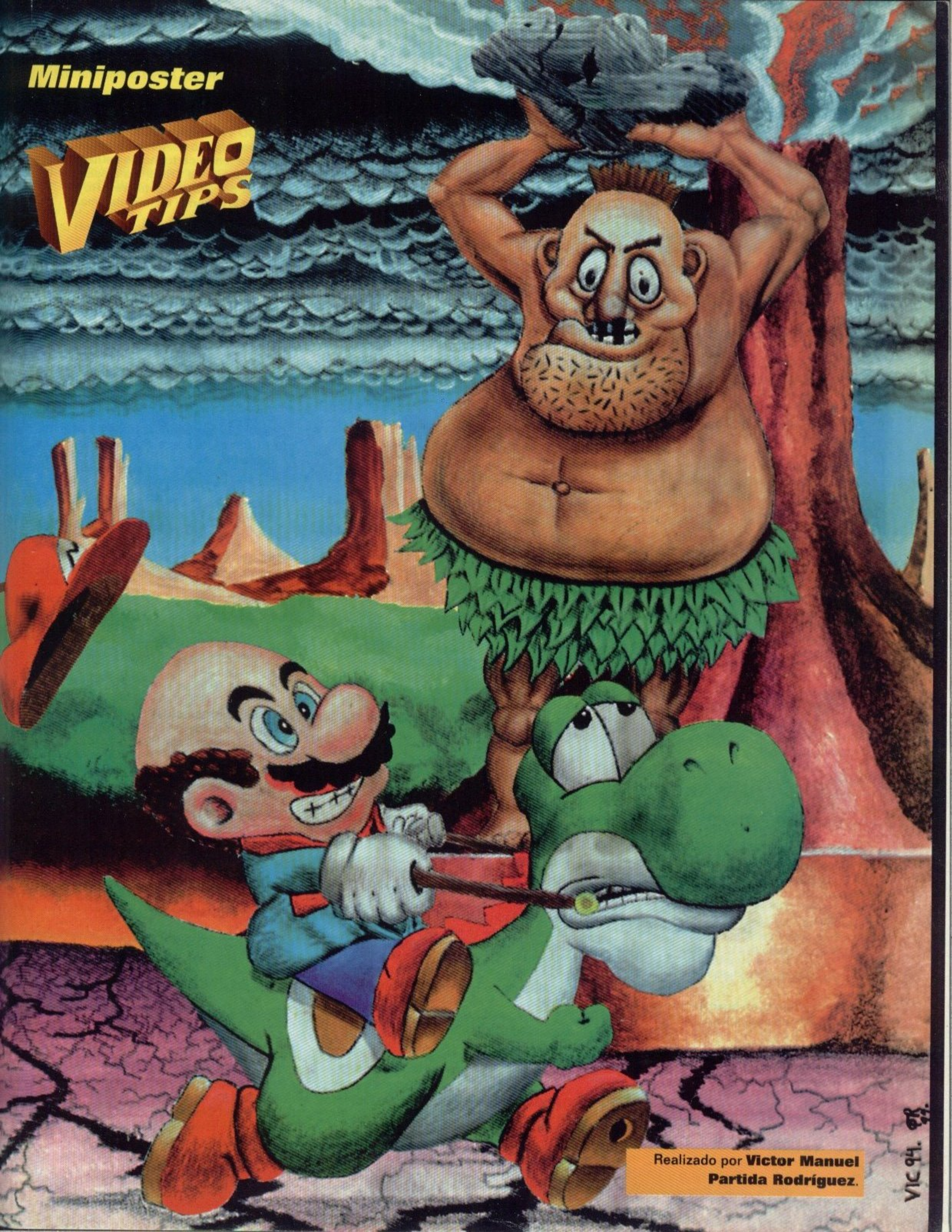
Maracomic

**El maracomic presenta la última aventura de Samus; una historia escalofriante en la que, como es debido, al final ganan los buenos.
Es una historia de ciencia ficción perfectamente narrada por Luis H. Vega García, de San Rafael, Edo. de México.**

VEGAR COMIX
No. 1
METROID
1994
La última misión de Samus.
JOHN 3:16

...Y PARA LOGRAR TU OBJETIVO TENDRAS QUE VENCER A TODOS LOS JEFES...
..BUENA SUERTE...
SAMUS LLEGA A LA TIERRA INFESTADA DE METROIDS Y COMIENZA LA BATALLA FINAL...
PUUSSH
TWIP
TWIP
CRAC
CRAC
FOOM
SLURP
SAMUS HA GANADO Y LOGRADO SU OBJETIVO...
¡CONSEGUIR EL ÚLTIMO NÚMERO DE...
VIDEO TIPS
BARKLEY
GARCIA VEGA
XMEN
VIDEO TIPS!
FIN?

VEGA GARCIA L.H.


Miniposter
VIDEO TIPS
VIC 94.
Realizado por Victor Manuel
Partida Rodríguez.



CAMBIO

CAMBIO cartucho de Lethal Weapon por Aladdin de SNES.

No. de Ref.: 00771
Nombre: Peregrinus N. Billardy
Tel.: 203 28 03
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO cartuchos de Gremlins 2, Top Gun, Nascar o 1943, por The Goonies II, The Adventure of bayou Billy, Gun Nac, R.C. Pro Am II, Tetris, DR. Mario, o Contra. Todos de SNES.

No. de Ref.: 00772
Nombre: Noel Rodríguez Salvador
Tel.: 512 12
Cd. y Edo.: Tehuantepec, Oaxaca.

CAMBIO Super Nintendo con 3 cartuchos (Super Mario World, Final Fight y Mortal Kombat) por Sega Génesis con 3 cartuchos (Mortal Kombat, Sonic y el que ustedes quieran).

No. de Ref.: 00773
Nombre: Esteban Gonzalo Rebolloso Martínez
Tel.: 339 84 99
Cd. y Edo.: Monterrey, N. L.

CAMBIO 15 cartuchos de Sega Master. También tengo convertidor que se adapta al Sega Génesis para cartuchos de Sega Master.

No. de Ref.: 00774
Nombre: José Luis Montemayor Herrera
Dirección: Oriente #1412 Centro de la Cd.
C.P. 06400
Cd. y Edo.: Monterrey, N. L.

CAMBIO 2 family en buen estado por un Game Boy con cualquier cartucho.

No. de Ref.: 00775
Nombre: León Gonzalo Fregoso García
Tel.: 5 16 29 09

CAMBIO una máquina nueva de videojuegos parecida al Game Boy: SUPER VISION WATARA de 9 c.m. X 6 c.m. Botones a, b, pad, select, start, contraste de color, conexión para control, audífonos, conexión para eliminador, volumen, sonido estéreo, etc.

No. de Ref.: 00776
Nombre: Nicolás Quiroz Acosta
Tel.: 612 83 52
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jalisco.

CAMBIO Street Fighter II, por Might y Tiner Fight; Double Dragon III, por Mega Man 4; Ninja Gaiden II, por Tiny Toons 1 ó 2; Ninja Gaiden II o Robocop, por Flinstones. Todos para SNES.

No. de Ref.: 00777
Nombre: Ignacio Montelongo O.
Tel.: 203 30
Cd. y Edo.: Parras, Coahuila.

CAMBIO los siguientes cartuchos: Goal T.M.N.T. III, Street Fighter II, Jurassic Park, Mario Kart, Mickey Mouse Magical Quest, Mario All Stars, Bugs Bunny, Rabbit Rampage, NBA Jam, Mortal Kombat y Batman.

No. de Ref.: 00778
Nombre: José Renato Montalvo San Román
Tel.: 428 95
Cd. y Edo.: Puebla, Pue.

CAMBIO un cartucho de SNES (Zelda) y 2 de GB (World Cup y Asteroid) por uno de Super SNES. Acepto cualquiera menos el de Mario World.

No. de Ref.: 00779
Nombre: Rodríguez Pérez José Gabriel
Dirección: Calle 15 No. 1014
Lomas de Casa Blanca C.P. 76081
Cd. y Edo.: Querétaro, Qro.

CAMBIO cartuchos de SNES (Street Fighter II Turbo y Star Fox).

No. de Ref.: 00780
Nombre: Gilberto Camacho B.
Tel.: 24 33 81
Cd. y Edo.: 14 de abril, Panamá.

CAMBIO cartucho de SNES por Game Boy en buenas condiciones.

No. de Ref.: 00781
Nombre.: Francisco Javier Saenz Franco
Tel.: 39 63 97
Cd. y Edo.: Jalisco.

CAMBIO varios cartuchos. Punch Out, de NES, por alguno del mismo sistema. También tengo cartucho de Lethal Weapon y Mario World de SNES; los quisiera cambiar por Barts Nightmare y Royal Rumble WWF en el mismo sistema.

No. de Ref.: 00782
Nombre: Peregrinus Egie
Tel.: 203 28 03
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO cartucho de Rambo III de Sega Génesis, por el cartucho de Madden Football 93.

No. de Ref.: 00783
Nombre: Billy Daniel Pérez Montero
Tel.: 295 74 78
Cd. y Edo.: Bogotá, Colombia.

CAMBIO family computer con 7 cartuchos. Entre ellos Life Force, Super Mario III, Los Picapiedra, etc.

No. de Ref.: 00784
Nombre: Elías Vázquez Esparza Mata
Tel.: 611 49 25
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO Sega Master System I con un control, pistola y 2 juegos en memoria, por un cartucho de Street Fighter, Mortal Kombat, o Battle Toads de Génesis. O lo vendo en N$280.00.

No. de Ref.: 00785
Nombre: Zampayo Vázquez Cristhoper Felipe
Tel.: 690 43 82
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO cartuchos de Super Nintendo con caja e instructivo: S. F. II Turbo, Mortal Kombat, Mario Paint, World Heroes y muchos más (desde N$120.00 en adelante). Además, la revista VideoTips No. 1, año 1. Precio a tratar.

No. de Ref.: 00786
Nombre: Eloy Rodríguez Díaz
Tel.: 541 43 58
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO cartuchos de Double Dragon y Mario Bros por cualquier cartucho de acción del sistema Génesis.

No. de Ref.: 00787
Nombre: Irving Gabriel Bueno Estrada
Tel.: 445 18
Cd. y Edo.: Apatzingán, Michoacán.

CAMBIO cartucho de Warpspeed de SNES, por cualquier otro; de preferencia Art Of Fighting o Contra III.

No. de Ref.: 00788
Nombre: Armando Cervantes Pérez
Tel.: 569 67 48
Cd. y Edo.: Coacalco, Edo. de Méx.

CAMBIO Art of Fighting de SNES por TMNT

IV o Super Soccer. Hablar por la tarde.

No. de Ref.: 00790
Nombre: Gerardo Verde Torres
Tel.: 400 18
Cd. y Edo.: Izamal, Yucatán.

CAMBIO Mario All Stars nuevo por el cartucho de Rabbit o Bubsi de SNES.

No. de Ref.: 00791
Nombre: Ramón Cervantes M.
Tel.: 15 28 95
Cd. y Edo.: Hermosillo, Sonora.

CAMBIO cartucho de Star Worlds de NES en buen estado por Mega Man 5 o Goal Two o Tecmo NBA Basket ball.

No. de Ref.: 00793
Nombre: José Miguel Celaya Antonio
Tel.: 221 98
Cd. y Edo.: Coatzacoalcos, Veracruz.

CAMBIO cartucho de Super Mario World por algún cartucho del mismo precio.

No. de Ref.: 00794
Nombre: Alberto Libreros Anaya
Tel.: 770 08 40
Cd. y Edo.: Ecatepec, Edo. de México.

CAMBIO Batman Returns por el Turtles in Time.

No. de Ref.: 00795
Nombre: Saúl E. Zamora Herrera
Tel.: 8 42 77
Cd. y Edo.: Durango, Durango.

CAMBIO Street Fighter II Turbo por Mortal Kombat; y Pato Roger por Pink Panther.

No. de Ref.: 00796
Nombre: Carlos Francisco Hérdez
Tel.: 561 63 09
Cd. y Edo.: México D.F.

CAMBIO Star Fox con caja e instructivo por Lethal Enforces (SNES), con pistola e instructivo, en buen estado. También el George Foreman Ko Boxing en buen estado por el World Wide Soccer; además del super Castlevania por el John Madden Football 94.

No. de Ref.: 00825
Nombre: Carlos Adrián Pérez Molina
Tel.: 2 99 79
Cd. y Edo.: Parral, Chihuahua.

CAMBIO un Nintendo por un Game Boy.

No. de Ref.: 00826
Nombre: Kevin Muñiz
Tel.: 868 03 08
Cd. y Edo.: Puerto Rico.

CAMBIO cartucho de Rival Turf por Sunset Riders o Mario's Time Machine (SNES) en buen estado; el cartucho trae instructivo.

No. de Ref.: 00827
Nombre: Jesús Emmanuel C. Chico
Dirección: Av. Atlacomulco Acapatzingo #154-7
C.P. 62440
Cd. y Edo.: Cuernavaca, Morelos.

CAMBIO cartucho de Roger Clemens MVP Base Ball por cualquier juego de carreras o de futbol de SNES.

No. de Ref.: 00828
Nombre: César Miguel Angel Esparza Ramos
Tel.: 3 00 36
Cd. y Edo.: Pachuca, Hidalgo.

CAMBIO Nintendo en buenas condiciones con cartucho de Mario Bros por Super Nintendo. Pago diferencia.

No. de Ref.: 00829
Nombre: Carlos Ramiro Ruíz Medina
Dirección: Perdíz #5541 Valle Verde 2a. Sección
Cd. y Edo.: Monterrey, Nuevo León.

CAMBIO Mega Man I y II por Dick Tracy y The Magic of Scherezade.

No. de Ref.: 00831
Nombre: Eduardo Vázquez Salazar
Tel.: 7 09 25
Cd. y Edo.: Chetumal, Quintana Roo.

CAMBIO Mario Bros II y III; Ninja Gaiden, T.M.N.T. II, Robocop, Skate or Die, Defender II, Street Fighter II, S. Fighter II (SNES), Battle Toads and Double Dragon por Super Mario All Stars, Mortal Kombat y S.F. II Turbo. Precio a tratar.

No. de Ref.: 00832
Nombre: David Alberto Sánchez Tirado
Tel.: 784 73 79
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO 2 juegos de Sega CD: Bram Stocker's Dracula y Joe Montana's F. por The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin y Lunar.

No. de Ref.: 00833
Nombre: Miguel Angel Zavala Zézar
Dirección: Calle Huitzilac #2081
Col. Morelos. C.P. 22150.
Cd. y Edo.: Tijuana, Baja California.

CAMBIO cartucho de Double Dragon III en Sega Génesis por uno de Mortal Kombat.

No. de Ref.: 00834
Nombre: Rodolfo Lucero Carrillo
Tel.: 4 00 10
Cd. y Edo.: Durango.

CAMBIO cartucho de Julio César Chávez seminuevo por el de Tiny Toons, Tazmania o Correcaminos en perfectas condiciones.

No. de Ref.: 00835
Nombre: Luis Alberto Haussler Martínez
Tel.: 677 51 08
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO cartucho Monster Party por Street Fighter II de Nintendo.

No. de Ref.: 00836
Nombre: Miguel Carlos Castilleja Coronado
Tel.: 768 74 55
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO PC 286 por Sega Génesis Super NES en N$1800.00 a tratar. Incluye programas.

No. de Ref.: 00837
Nombre: Victor Olvera Granados
Tel.: 762 74 35
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO Street Fighter II de Super Nintendo por Star Fox, Contra III o F-Zero. Hablar entre 6:00 p.m. y 9:00 p.m.

No. de Ref.: 00838
Nombre: Luis Vargas Salazar
Tel.: 8 24 82
Cd. y Edo.: Pachuca, Hidalgo.

CAMBIO cartucho de Bartman Meets Radioactive Man de los Simpsons que sea para NES y que esté nuevo. (Con caja e instrucciones). O por Batman Returns, Battletoads o Kirby's Adventure. Alguno de estos cartuchos para el mismo sistema en buen estado.

No. de Ref.: 00839
Nombre: Uriel Leonardo Prado Soria
Tel.: 636 00 62
Cd. y Edo.: Zapopan, Jalisco.

CAMBIO cartucho de Bart vs. The World por The Flinstones o Tiny Toons (pago diferencia). Pido que los cartuchos sean de NES.

No. de Ref.: 00840
Nombre: Arnulfo Simón Huerta López
Tel.: 637 76 38
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jalisco.

CAMBIO 7 cartuchos, entre ellos: Street Fighter II, Bestias Alteradas y Chip and Dale. Aparte un cartucho con 24 juegos más una pistola, (Todo para Nintendo) por un cartucho de SNES.

No. de Ref.: 00841
Nombre: Khristian Zurita Mendoza
Tel.: 383 42 60
Cd. y Edo.: Tlalnepantla, Edo. de Méx.

CAMBIO programas y juegos para PC. Cualquier tipo de formato (5 1/4, 3 1/2, CD).

No. de Ref.: 00842
Nombre: Fernando David Morales Lugo
Tel.: 44 25 15
Cd. y Edo.: Mérida, Yucatán.

CAMBIO 10 cartuchos de Sega Génesis. Varios títulos; la mayoría de deportes.

No. de Ref.: 00843
Nombre: Erick Cabrera Romero
Tel.: 683 75 11
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO Génesis con 1 control de 6 botones y los juegos: Rolling Thunder III, Two Crude Dudes y Royal Rumble en $350.00; o por un SNES con 1 juego y 2 controles.

No. de Ref.: 00845
Nombre: Héctor Iván Lara Pérez
Tel.: 5 44 68 77
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO cartucho de Street Fighter II por Cliffhanger.

No. de Ref.: 00846
Nombre: Geovanni Bejeirano Arriola
Tel.: 715 97 15
Cd. y Edo.: Tlalnepantla, Edo. de Méx.

CAMBIO cartucho de Street Fighter II normal, por Tortugas Ninja IV o por varios cartuchos. También por un Game Boy, o por cartuchos de aventuras. Pago diferencia.

No. de Ref.: 00847
Nombre: Walter Iván Velarde López
Tel.: 676 13 46
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO NES con dos controles, zapper y el Power Glove (guante), más dos cartuchos. Cambio por Sega Génesis, o por un Game Gear con Sonic.

No. de Ref.: 00848
Nombre: Eduardo Vázquez Salazar
Tel.: 709 25
Cd. y Edo.: Chetumal, Quintana Roo.

CAMBIO cartucho de Last Battle por el cartucho de la Pantera Rosa, o el de Bob el Robot.

No. de Ref.: 00849
Nombre: Luis Viramontes Nales
Tel.: 17 61 12
Cd. y Edo.: San Luis Potosí, S.L.P.

CAMBIO consola Master System con tres cartuchos programados, por un Game Boy con o sin cartucho.

No. de Ref.: 00850
Nombre: Salvador Alejandro Rivas Rojas
Tel.: 636 11 77
Cd. y Edo.: Zapopan, Jalisco.

CAMBIO Nintendo por Super Nintendo o Sega Génesis.

No. de Ref.: 00851
Nombre: J. Alberto Cornejo Legorreta
Tel.: 881 37 89
Cd. y Edo.: Cuautitlán, Edo. de Méx.

CAMBIO o VENDO cartucho de Super Contra de (NES) y Capitan Canico de NES por el de Mega Man; o también por el Jurassic Park.

No. de Ref.: 00852
Nombre: Luis Angel Contreras Chacón
Tel.: 13 86 99
Cd. y Edo.: Chihuahua, Chih.

CAMBIO Super Nintendo en buen estado con 3 cartuchos (Chávez, Super Mario World y Pro Quarter Bad).

No. de Ref.: 00853
Nombre: Jorge Pável Hernández Zárate
Tel.: 671 24 12
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO

VENDO Game Gear nuevo con 3 cartuchos en N$1,200.00; además, 2 cartuchos de Super Nintendo: World Cup 94 y El Hombre Araña en N$150.00 c/u.

No. de Ref.: 01105
Nombre: Daniel Salazar Zarco
Tel.: 612 31 28
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Nintendo con sus dos controles, el zapper, el tapete y un cartucho de Super Mario a buen precio.

No. de Ref.: 01106
Nombre: Juan Antonio Vázquez Cárdenas
Tel.: 222 10
Cd. y Edo.: Mante, Tamaulipas.

VENDO Nintendo Power Set que incluye: pistola, tapete, dos controles y los cartuchos de Mario Bros, Duck Hunt, World Class y Track Meet.

No. de Ref.: 01107
Nombre: Rodrigo López Hernández
Tel.: 586 43 31
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Super Nintendo en excelentes condiciones con 5 cartuchos: Lethal Enforces con pistola, Mario Paint con Mouse, Super Soccer, Mario World F-Zero, Troddlers y dos palancas. Precio según acuerdo.

No. de Ref.: 01108
Nombre: Edgar Alejandro Ramos Sierra
Tel.: 13 19 50
Cd. y Edo.: León, Guanajuato.

VENDO Sega Génesis con dos juegos: Street Fighter II y Out Run. También un control de 3 botones en N$750.00. Precio a tratar. Llamar en las mañanas.

No. de Ref.: 01109
Nombre: Xavier Clapés
Tel.: 674 56 41
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO un cartucho de NES de Super Mario Bros en N$80.00.

No. de Ref.: 01274
Nombre: Jorge Armando Almanza Sánchez
Tel.: 740 50 25
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO paquete completo de Game Boy: Handy Boy, Handy Carry, SV.905 y dos Game Pack. Todo en perfectas condiciones por sólo N$700.00.

No. de Ref.: 01275
Nombre: Miguel Ortíz Colindres
Tel.: 359 04 22
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Game Boy con Tetris y cartucho de Mortal Kombat en N$350.00. También Game Gear con batería recargable y los siguientes juegos: Mortal Kombat, Sonic II, Terminator II, Chuck Rock II, Desert Strike y La Guerra de las Galaxias en N$1,200.00.

No. de Ref.: 01276
Nombre: Rubén Montañez C.
Tel.: 704 49 97
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Nintendo casi nuevo con 2 cartuchos (Mario I y Caza Fantasmas II). O lo CAMBIO por un Super Nintendo con el cartucho que sea (pago diferencia).

No. de Ref.: 01277
Nombre: Bernardo Rodríguez F.
Dirección: Cto. Las Flores #97, Jardínes de la Florida.
Tel.: 393 53 14

VENDO Super Nes con un mes de uso con cartucho de Mario World I ó II, FO y BOB.

No. de Ref.: 01278
Nombre: Roberto Tabera Videz
Dirección: Circuito Escultores #80
Tel.: 562 82 62

VENDO cartuchos de Game Boy: Solar, Striker, Bugs Bunny, Tenis, Castlevania, Humans, Boomer's, etc. Con caja: Red October, Tiny Toons, TMNT, Prince of Persia, Ragging y Drácula. Aparte, VENDO Handy Boy (lupa, luz y bocina) en N$150.00. Los cartuchos los vendo entre N$40.00 y N$80.00.

No. de Ref.: 01279
Nombre: Jorge Alfonso Hernández Aguirre
Tel.: 631 43 65
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Game Boy con 4 cartuchos (Batman, Tiny Toons 2, Duck Tales y Mario Land 2) en N$600.00. OJO: No se venden cartuchos por separado.

No. de Ref.: 01280
Nombre: Fernando López Moreno
Tel.: 577 08 69
Cd. y Edo.: México D.F.

VENDO SNES "nuevo" con dos controles y un cartucho en N$600.00 ¡URGE! Llamar antes de las 3:00 p.m. Vendo cartucho de Goal (SNES) en N$170.00.

No. de Ref.: 01281
Nombre: Luis Guillermo Contreras Durán
Tel.: 582 06 18
Cd. y Edo.: México D.F.

VENDO Nintendo con power pad y tres cartuchos: The adventures of Banyou Billy, Batman 2 y Ironsword. También un adaptador para cartuchos de family; todo en buen estado.

No. de Ref.: 01282
Nombre: Vicente Valera Aldana`
Tel.: 416 21
Cd. y Edo.: Yautepec, Morelos.

VENDO NES usado con los cartuchos de Rockman 4, Street Fighter II, Zombie y Metal Fighter. Precio a tratar.

No. de Ref.: 01283
Nombre: Jorge Andrés García Rubio
Tel.: 6 55 17 57
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jalisco.

VENDO Sega Génesis completo en muy buenas condiciones, con los cartuchos de NBA JAM, Altered Beast y, además, 4 palancas de dos y de tres botones. Lo vendo en N$600.00.

No. de Ref.: 01284
Nombre: Jesús Alejandro de la Cruz Nájera
Tel.: 735 96 46
Cd. y Edo.: Nezahualcóyotl, Edo. de Méx.

VENDO Sega Génesis con dos controles (uno con turbo) y 3 cartuchos. Además, audífonos de walkman en N$500.00. ¡Ofrece!

No. de Ref.: 01285
Nombre: Ulises Silverio Maldonado Pérez
Tel.: 740 29 39
Cd. y Edo.: México D.F.

VENDO Street Fighter II (usado) en N$130.00 al contado, con todos sus accesorios.

No. de Ref.: 01286
Nombre: Alejandro Espinoza Díaz
Tel.: 40 87 55
Cd. y Edo.: Puebla, Pue.

VENDO PC/AT- 286, 20 Mhz, 1 MB RAM D.D 2 drives. También cartuchos de NES: Castlevania y World Cup.

No. de Ref.: 01287
Nombre: Israel Juárez Salazar
Tel.: 643 95 63
Cd. y Edo.: México D.F.

VENDO Sega Génesis. Precio variable. También un SNES; 1 par de controles double player de Acclaim p/Nintendo; 1 Sega Génesis suelto o con CD; 1 control stealth para Super Nintendo c/palanca, botones, turbo y cámara lenta; un control pro-de Sega Génesis c/botones, turbo y cámara lenta; revistas estadounidenses y españolas de juegos de video; libros de tips de Nintendo. Al primero que compre algún aparato, se le regalará un "Family" con caja (aparato, Super Nintendo, Sega Génesis y Sega CD).

No. de Ref.: 01288
Nombre: Roger Reyes
Tel.: 673 67 15
Cd. y Edo.: México D.F.

VENDO 3 cartuchos de Atari 5,200 (Misile Comand, Dig Dug y Galaxian). Precio a tratar.

No. de Ref.: 00798
Nombre: Hume Sánchez Arriaga
Tel.: 311 67, 311 88
Cd. y Edo.: Morelia, Michoacán.

VENDO consola Sega Génesis con controles de seis botones con los cartuchos de Mortal Kombat y Sonic Spinball en N$1000.00. Además, estuche adicional para guardar cartuchos.

No. de Ref.: 00799
Nombre: Alfredo Emmanuel López Madueño
Tel.: 30 21 31
Cd. y Edo.: Tijuana, Baja California.

VENDO cartuchos de SNES: Fatal Fury II, en N$200.00; Legend of Zelda en N$180.00; Ninja Warriors en N$180.00; Battletoads en Battlemaniacs en N$120.00; y Street Fighter en N$120.00.

No. de Ref.; 00800
Nombre: Claudio Silverio Maldonado Pérez
Tel.: 740 29 39
Cd. y Edo.: México D.F.

VENDO cartucho de Julio César Chávez en N$35.00 (en buen estado), o Street Fighter en N$30.00 (también en buen estado).

No. de Ref.: 00801
Nombre: David López V.
Tel.: 556 39 81
Cd. y Edo.: México D.F.

VENDO Game Boy nuevo y completísimo (audífonos, Game Link, pilas) con 2 cartuchos: Tetris y Mario Land.

No. de Ref.: 00802
Nombre: Daniel González García
Tel.: 16 79 50
Cd. y Edo.: Cd. Juárez, Chihuahua.

VENDO Sega Génesis con control y 3 cartuchos (Dick Tracy, Box y Bestias Alteradas) en N$ 650.00.

No. de Ref.: 00803
Nombre: Erick Jerónimo Castro Escobar
Tel.: 7 66 55 78
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO un Nintendo con dos cartuchos, dos controles y un zapper por un SNES con o sin cartuchos.

No. de Ref.: 00805
Nombre: Francisco Antonio López Estrada
Tel.: 734 218 11
Cd. y Edo.: Jocutla, Morelos.

VENDO Super Nintendo en buen estado con los cartuchos de Super Mario World, Street Fighter II Turbo, Turtles Tournament Fighters, Terminator II, Lethal Enforces (con pistola), NHL 94, Off Road, y además Super Scope 6, todo en N$ 1,400.00.

No. de Ref.: 00806
Nombre: Oswaldo Zamorano Manzano
Tel.: 569 44 00
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Sega Génesis con el ¡super juego! Street of Rage II incluido.

No. de Ref.: 00807
Nombre: Yuri Huitrón Alvarado
Tel.: 3 69 87
Cd. y Edo.: Monclova, Coahuila.

VENDO SNES con 7 cartuchos (Mortal Kombat, T.M.N.T., Tournament Fighters, Super Bomberman, Sonic, Blast Man, Final Fight, Street Fighter, Super Mario World, Road Runner's y 3 controles en N$ 1,400.00.

No. de Ref.: 00808
Nombre: Ricardo Bravo Cruz
Dirección: Isaac Albeniz 3676, Insurgentes.
C.P. 44820
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jalisco.

VENDO cartucho de Game Boy (Hyper Load Runner) en N$40.00.

No. de Ref.: 00809
Nombre: José Jurado Acosta
Tel.: 15 47 52
Cd. y Edo.: Cd. Juárez, Chihuahua.

VENDO cartucho de Super Mario Bros III y Days of Thunder en perfectas condiciones. N$100.00 c/u.

No. de Ref.: 00810
Nombre: Mario César Buitrón Montaño
Tel.: 208 31
Cd. y Edo.: Pátzcuaro, Michoacán.

VENDO cartucho de Nintendo con 2 juegos: World Cup, y S. Spike V'Ball en N$150.00.

No. de Ref.: 00811
Nombre: Rosas Vega Alán
Tel.: 692 01 20
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Game Boy con cartucho Tetris. Acepto que me paguen en dos partes. Está en buen estado.

No. de Ref.: 00812
Nombre: Roberto Taylor Rubio
Tel.: 871 46 94
Cd. y Edo.: Cuautitlán Izcalli, Edo. de Méx.

VENDO Sega Génesis y Sega CD con 1 control y el juego de Street of Rage 2 en N$1,200.00.

No. de Ref.: 00813
Nombre: Sergio Dorantes Vega
Tel.: 823 06 35
Cd. y Edo.: Villa Nicolás Romero, Edo. de Méx.

VENDO Game Boy con 4 cartuchos: Terminator II, Spider Man II, entre otros. Todos en buen estado por N$500.00.

No. de Ref.: 00814
Nombre: Daniel Ruíz Reynaud
Tel.: 810 05 71
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO el excelente juego "Super Thunder Blade" (3a. dimensión) nuevo y en perfecto estado por la miserable cantidad de N$265.00.

No. de Ref.: 00815
Nombre: Salvador Díaz Parra
Tel.: 3 03 29
Cd. y Edo.: Puruándiro, Mich.

VENDO Sega Master System seminuevo con 2 controles, pistola y 3 juegos. Además, Family Computer con 190 juegos y Atari 2600; todo por N$400.00. ¡Ofrezca!

No. de Ref.: 00816
Nombre: Reyes Antonio Ibáñez González
Tel.: 637 91 66
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO SNES con 10 juegos. Incluyen cajas e instructivos. Todo por N$ 1,600.00.

No. de Ref.: 00817
Nombre: Antonio Padilla Mata



Tel.: 598 74 85
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Nintendo en buenas condiciones, con dos palancas, una pistola y 3 cartuchos: Super Mario Bros I, III y WWF Wrestemania Steel Cope Challenge, en N$ 500.00.

No. de Ref.: 00818
Nombre: Raúl Sánchez Echeverría
Tel.: 631 44
Cd. y Edo.: Oaxaca, Oaxaca.

VENDO Nintendo con 6 cartuchos en buen estado (Megaman IV, Bionic Comando, Mario III, Castlevania 2*, Robo Cop III y Mario I). El precio es de N$500.00.

No. de Ref.: 00820
Nombre: Juan Reynaldo Duque López
Tel.: 71 08 55
Cd. y Edo.: León, Guanajuato.

VENDO cartuchos de Clay Fighter y Mortal Kombat. Los dos por sólo N$280.00. Originales y en perfecto estado. Incluyen protector e instructivo.

No. de Ref.: 00821
Nombre: Gustavo Alberto de la Cruz Acosta
Tel.: 16 25 10
Cd. y Edo.: Villahermosa, Tabasco,

VENDO Sega Génesis modelo nuevo con 2 control PAD y un cartucho a escoger en N$700.00. Puedo bajar el precio considerablemente. Llamar después de las 13:00 hrs.

No. de Ref.: 00822
Nombre: Gabriel Omar Cruz Hernández
Tel.: 589 82 66
Cd. y Edo.: Naucalpan, Edo. de Méx.

VENDO Game Boy con todos sus accesorios y 2 cartuchos (Tetris y Mega Man IV) en N$280.00. Lo dejo más barato sin cartuchos.

No. de Ref.: 00823
Nombre: Oscar Salgado Ayala
Tel.: 612 97 54
Cd. y Edo.: Iztapalapa, México D.F.

VENDO consola SNES con un control extra y seis cartuchos. Entre ellos Mortal Kombat, Street Fighter II, Star Fox, Tazmania, Star Wars y Mario World en N$1000.00.

No. de Ref.: 00824
Nombre: Martín López José T.
Dirección: Calle Iztaccíhuatl 11516, M7
San Lorenzo Tco., Iztapalapa.
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Super Nintendo con Street Fighter II Turbo, Mortal Kombat, Mario Paint, Castlevania y control Super Advantage en N$1,200.00.

No. de Ref.: 00895
Nombre: Cruz Comparán Gilberto
Tel.: 532 16 81
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Nintendo de medio uso en buen estado con cartucho de Mario Bros I. Precio: N$550.00.

No. de Ref.: 00896
Nombre: Argenis Murillo Castellón
Tel.: 530 37 68
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO un SNES con dos controles, cables y adaptador. Además, cartucho de Super Mario World, Street Fighter II Turbo y Death Valley Rally.

No. de Ref.: 00897
Nombre: Iaacov Contreras Arango
Tel.: 650 14 07
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Super Nintendo casi nuevo con palanca profesional nueva, Super Advantage y un cartucho nuevo de Street Fighter II Turbo por sólo N$800.00; o N$500.00 y un Game Boy.

No. de Ref.: 00898
Nombre: Eduardo Corral Sánchez
Tel.: 519 95 84
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Game Gear nuevo con varios cartuchos en N$1,200.00. Además, vendo Spider Man, X Men y World Soccer 94 por separado en N$150.00 c/u.

No. de Ref.: 00899
Nombre: Daniel Salazar Zarco
Tel.: 612 31 28
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Nintendo en buen estado con dos palancas, pistola, y tres cartuchos (Xenophobe, Tortugas Ninja I y Super Mario Bros) o lo cambio por un Sega Génesis.

No. de Ref.: 00900
Nombre: Andres López Ochoa
Tel.: 16 94 32
Cd. y Edo.: Querétaro, Qro.

VENDO cartucho de SNES Magical Quest con instructivo en N$150.00. Está en buen estado.

No. de Ref.: 00901
Nombre: Jesús Emmanuel C.Chico
Dirección: Av. Atlacomulco
Col. Acapatzingo #154-7.
Cd. y Edo.: Cuernavaca, Morelos.

COMPRO

COMPRO cartucho de Super Vision original. Por favor ¡comunicarse pronto!

No. de Ref.: 01061
Nombre: Héctor David Reyna Ortíz
Tel.: 765 20 58
Cd. y Edo.: Nezahualcóyotl, Edo. de Méx.

COMPRO cartuchos de R.P.G. tipo Zelda. No me interesan cartuchos como el de Final Fantasy, donde la máquina pelea por ti.
No. de Ref.: 01265
Nombre: Enrique Cerdán Viveros
Tel.: 91 (28) 15 17 63
Cd. y Edo.: Jalapa, Veracruz.

COMPRO Advantage para SNES o cualquier palanca para SNES en buen estado. Precio a tratar.

No. de Ref.: 01267
Nombre: José Bazán Cabrera
Dirección: Ave. H #131 Zona Centro
C.P. 22000
Cd. y Edo.: Tijuana, Baja California.

COMPRO cartucho de Mortal Kombat, F-Zero, Contra III, The Magical Quest Starring, Mickey Mouse, Super Mario All Star, Super Ghost and Ghouls y Castlevania IV. Todos para SNES, con su protector y en perfecto estado. Ofrezco N$199.00 por c/u.

No. de Ref.: 01268
Nombre: Roger Enciso Alcántara
Tel.: 201 77 (773)
Cd. y Edo.: Tula de Allende, Hidalgo.

COMPRO Revista Video Tips #1, año 1; ofrezco lo doble o lo triple de su precio normal.

No. de Ref.: 01269
Nombre: José Antonio Paulín Cruz
Tel.: 517 79 44 y 575 92 48
Cd. y Edo.: México, D.F.

OTROS

¡Atención videojugadores! Quiero contactar con amigos de toda la República para intercambiar tips, comentarios (en especial de G.B.), opiniones, etc. Escríbanme a Obsidiana #3921 Col. Res Loma Bonita. Zapopan, Jalisco.

No. de Ref.: 01270
Nombre: Jaha
Tel.: (91-3) 631 43 65
Cd. y Edo.: Zapopan, Jalisco.

Deseo ponerme en contacto con Adhara Mata González. ¡Por favor, escríbeme!.

No. de Ref.: 01271
Nombre: Silver Sword
Tel.: 241 82
Cd. y Edo.: Poza Rica, Veracruz.

Necesito que alguien, si es posible, me venda el librito y la caja del Final Fantasy II. Ofrezco N$50.00 nada más.

No. de Ref.: 01272
Nombre: José Germán León Landero
Tel.: (91-93) 12 12 11
Cd. y Edo.: Villahermosa, Tabasco.

¡QUÉ COLOR!



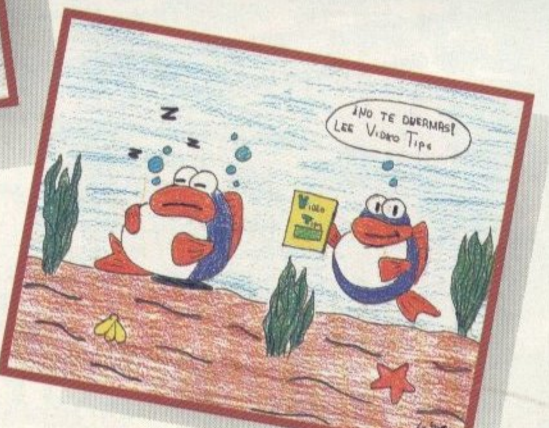
Abraham Alvarez Cruz.
15 años. Valle de Aragón.

Iván Palomeque de la Cruz.



María de Jesús Tavart.
Xochimilco.

Iván Alejandro.
9 años.

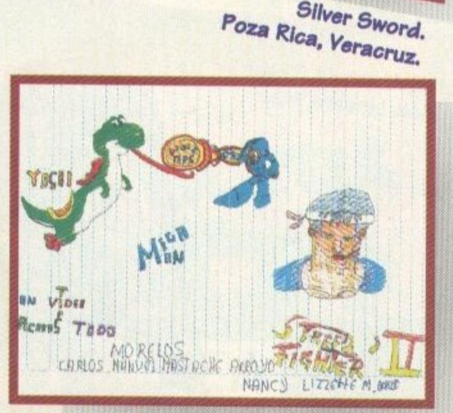


Silver Sword.
Poza Rica, Veracruz.



Agustín Acosta Martínez.

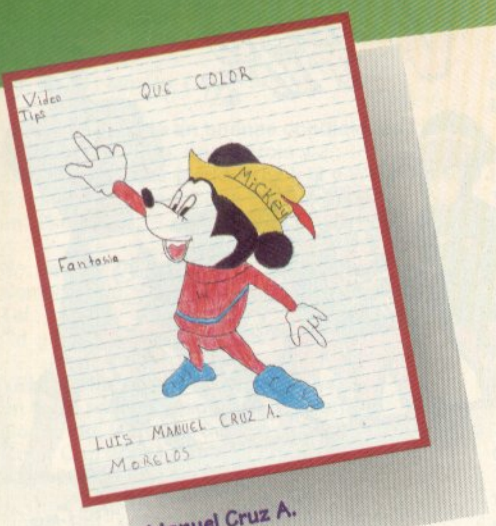
Iván Antonio Rangel Ruiz.



Nancy. 7 años.
Carlos. 12 años.



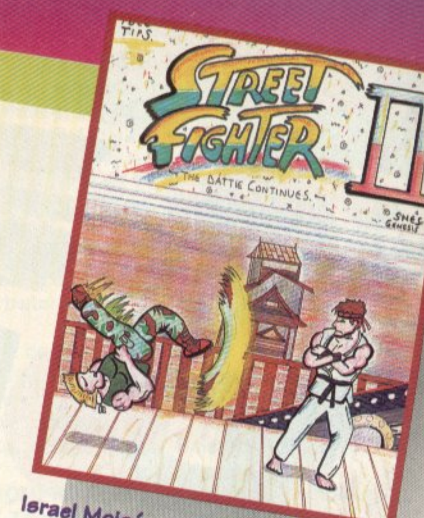
Lalo Hernández.
Ensenada, B.C.



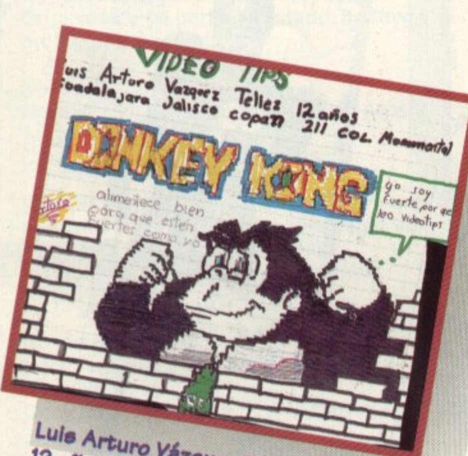
Luis Manuel Cruz A.
Morelos.



J.A.G.
Torreón, Coahuila.



Israel Moisée García Sánchez.
Cuautepec, Veracruz.



Luis Arturo Vázquez Téllez.
12 años. Jalisco.



Jorge Gabriel García Hernández.



T.O.R.



Marcos David.

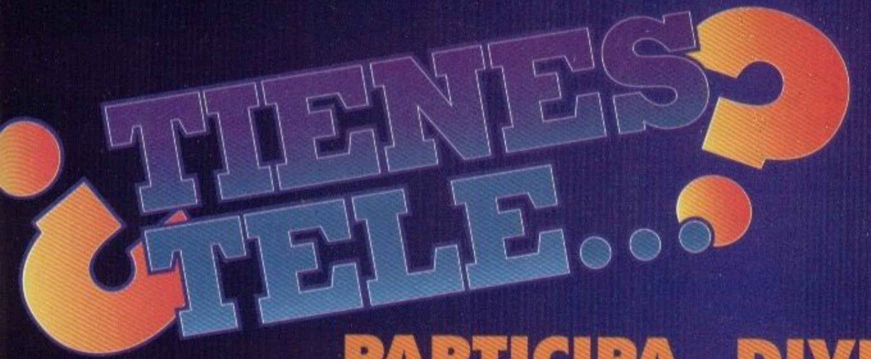


Daniel Alvarado Gaytán.
11 años. Linares, N.L.



Edgar Guadarrama G.
Aguascalientes.

Francisco Javier Olvera B.
Querétaro, Qro.



PUES NO LA VEAS A CIEGAS

PARTICIPA, DIVIERTETE Y ¡GANA!

1 Automóvil Mustang • 5 Automóviles Golf 1994 • 50 Equipos de Sonido • 50 Televisores • 100 Videocaseteras VHS • 200 Hornos de microondas.• 200 Radio-despertadores.

¡Sigue la emoción de la mejor promoción, ahora con una nueva forma de jugar y ganar al instante!

1. Busca tu Tele-Guía del 8 de septiembre al 24 de noviembre.
Coloca tu pantalla de juego sobre los dos tableros impresos en sus páginas, deslízala en sus 4 diferentes posiciones y si descubres 6 figuras iguales al mismo tiempo, automáticamente serás ganador.

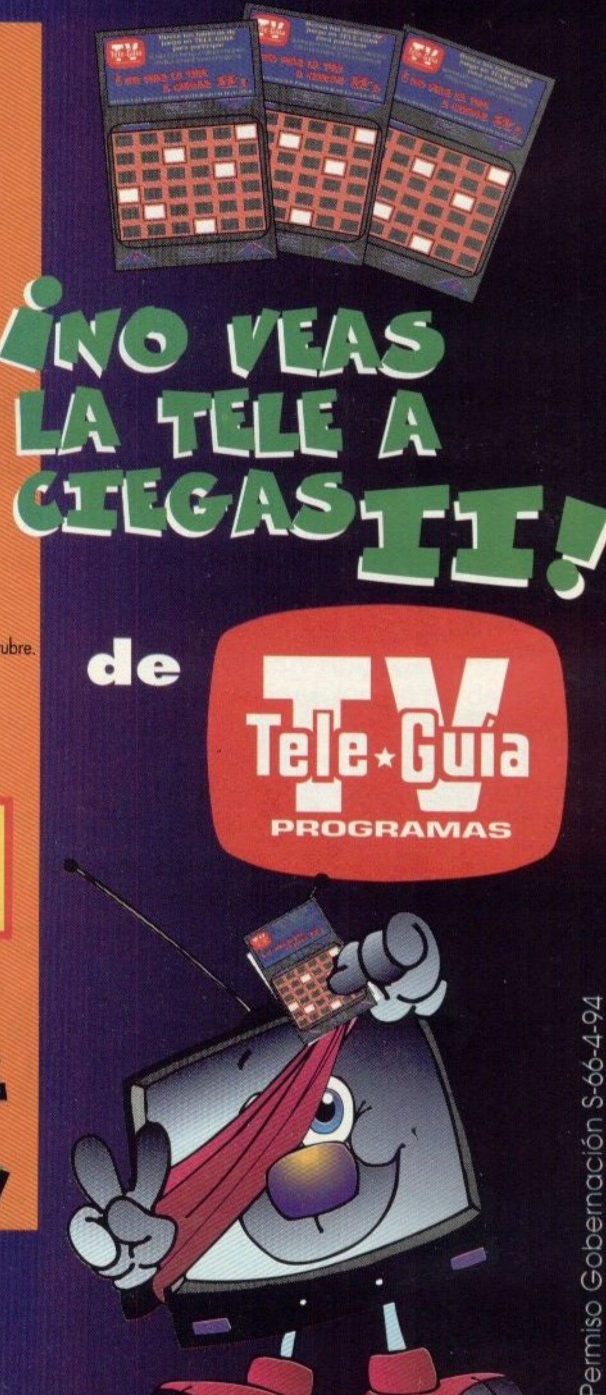
2. Encuentra tus pantallas de juego en:

Tele-Guía (número 2196) del 8 de septiembre y (número2197) del 18 de septiembre.
Tv y Novelas (números 20 y 21) del 21 de septiembre y 5 de octubre.
Vanidades (número 21) del 11 de octubre.
Furia Musical (números 20 y 21) del 28 de septiembre y 12 de octubre.
Conozca Más (número10) del 14 de septiembre.
Activa (números 21y22) del 5 de octubre y 19 de octubre.
Padres e Hijos (número 10) del 1o. de octubre.
Muy Interesante (número 10) del 1o. de octubre.

Guarda tu pantalla porque con ella participas en todas las ediciones de la promoción de Tele-Guía de septiembre, octubre y noviembre.

3. Para mayor información:
¡Busca las bases y las instrucciones del juego en tu Tele-Guía!

Participa en ¡NO VEAS LA TELE A CIEGAS II!



CON TELE-GUIA Y LINEA KOTEX PERFILES

¡NO HAY PIERDE!
TU GANAS DE TODAS ¡TODAS!

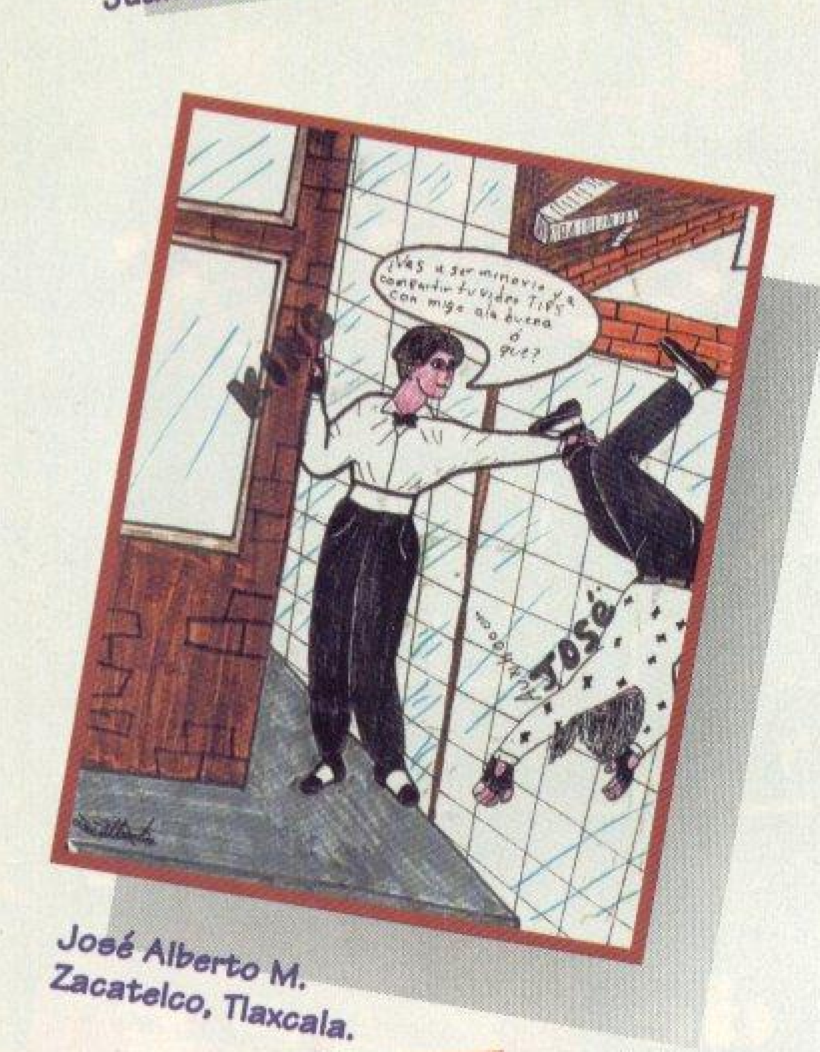


Juan Carlos Castro.

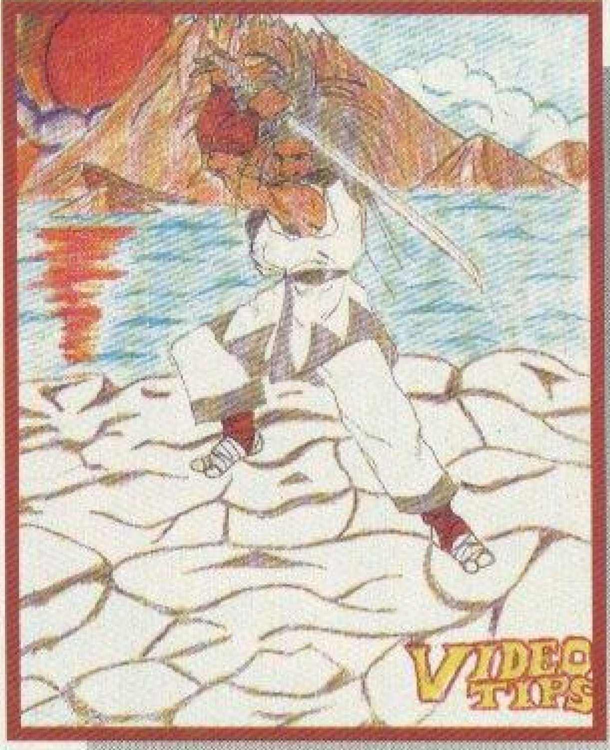


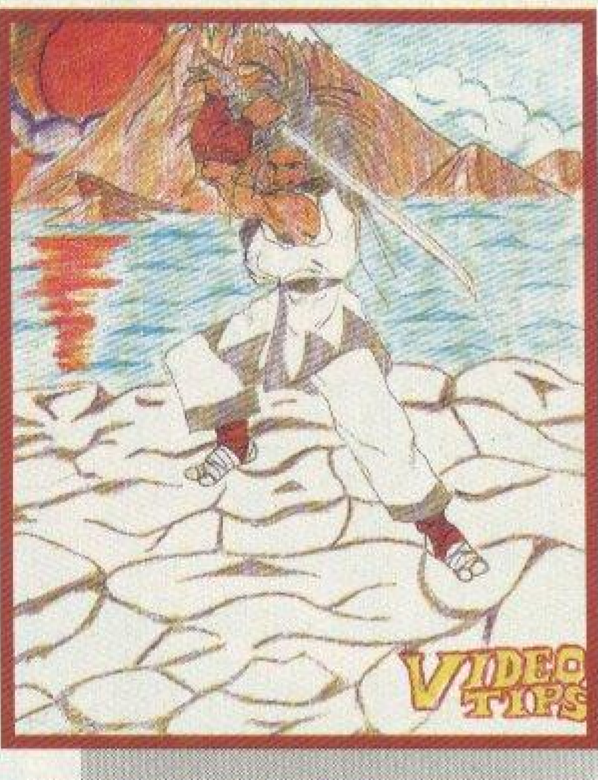
"Chetos".
El Rosario. Azcapotzalco.

Aaron Mastache Arroyo.
Morelos, Cuernavaca.



José Alberto M.
Zacatelco, Tlaxcala.

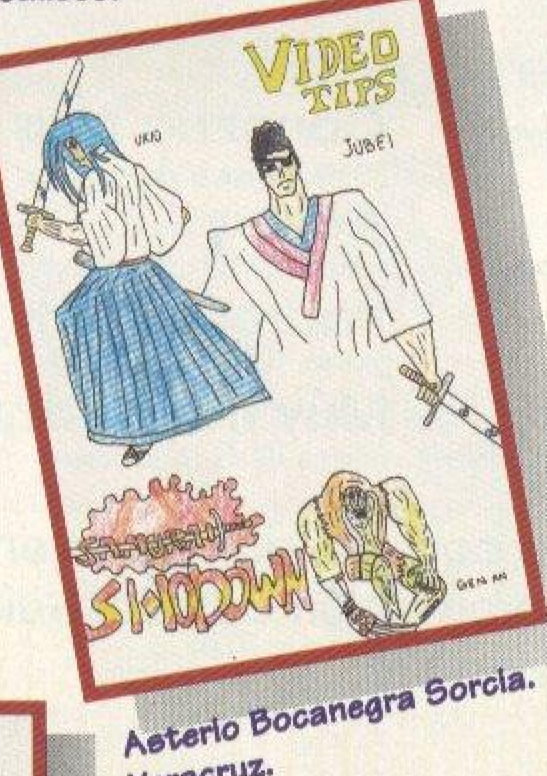




Juan Fierros Hernández.
Ocotlán, Jalisco.

Disc. Man. Disc.

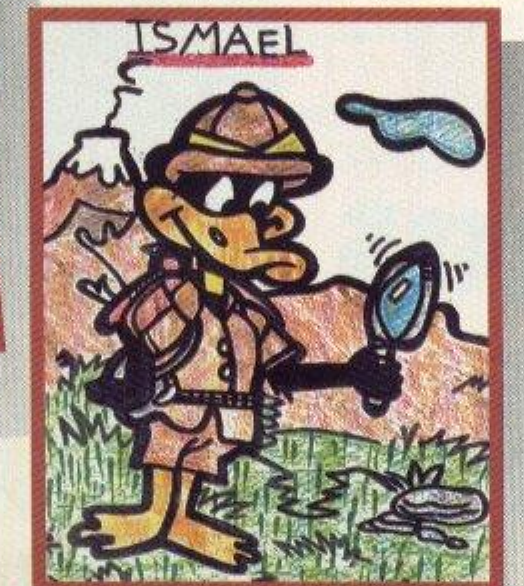




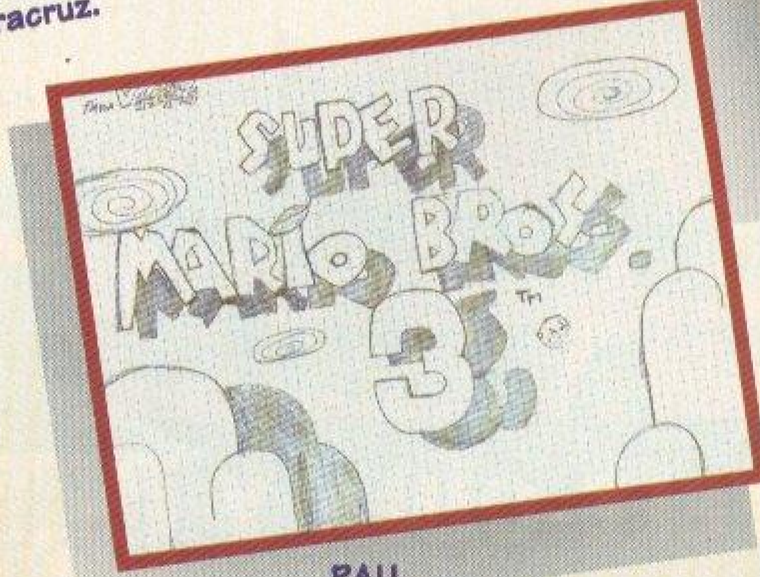
Asterio Bocanegra Sorcia.
Veracruz.

José Antonio García Hernández.
Puebla, Pue.

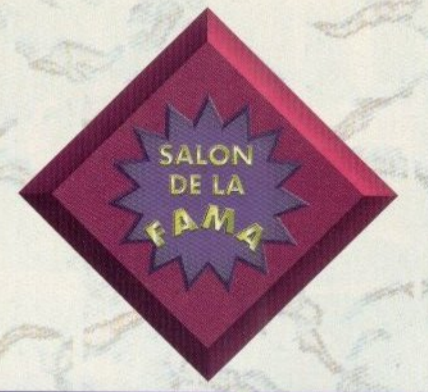
Javier Pacheco S.



Ismael Valenzuela Molina.
10 años. Baja California.



PAU.
El Rosario, Azcapotzalco.



¡PORRAS Y FANFARRIAS!

En esta ocasión, en Salón de la Fama Videotips queremos darle un reconocimiento a nuestros amigos lectores los Patiño; en especial a Andrey, pues nos enviaron un video que contenía finales de una gran cantidad de juegos. Además, los queremos felicitar porque después de checar el video se puede apreciar que realizan un buen "trabajo"de análisis en sus diferentes videojuegos. ¡Bravo por ustedes! y ¡sigan siempre en la búsqueda de más cosas!
Aquí sólo se muestran algunas fotos, pues como mencionamos al principio, son una gran cantidad de finales. Lo que sí se incluyó, fue la lista completa de todos los títulos que contenía el videocassette.
P.D.- No dejen de enviarnos todo el material que deseen que publiquemos.



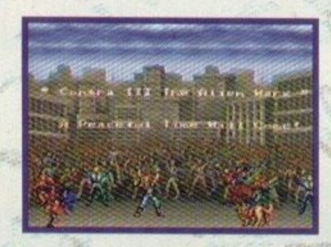


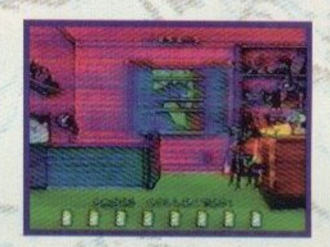














- 3er. récord de 9122700.
- Primer récord de Gean Paul de 9 años de edad: 8000300.
- 2o. final del juego Double Dragon
- Final del Super Ghouls'n Ghost
- Final de Zelda
- Final de Batman Returns en el nivel más difícil
- Final de U. N. Squadron
- Final de Musya
- Final de Cybernator; récord: 82 7840
- Final de Tiny Toons (SNES) (verdadero final)
- Final de la Pesadilla de Bart
- Final de Battletoads in Batlemaniacs
- Final de Mickey Mouse the Magical Quest
- Final de Fight I
- Final de la Guerra de la Galaxias
- Final de Super contra (a ver quién quita este récord de las vidas) con 9,999,999 puntos.
- 2 récords de Battletoads in Battlemaniacs: 981380 y 999913.
- Récord de la Pesadilla de Bart: 5,721,590.¿alguien puede superarlo?
- Final de los 7 personajes de Mortal Kombat (SNES)
- Final de Pocky Rocky
- Final de Star Fox 99%
- Final de Star Fox en perfecto 60000 - 100%
- Final de SF II Turbo
- Final de SF II Turbo sin perder un sólo round (IXT)
- Final de Mario World
- Final de Honda, Dalshim y Zangief
- Final de Chester Cheeta
- Final de Star Fox de Gean Paul
- ¡Super!, pero ¡Super récord! de Mario World 99 vidas, 99 monedas, 9,999,990 de principio a fin.
- Final de Super Adventure Island
- Final de Sonic Blast Man
- Final de Star Fox de Jonatan
- Final de Star Fox de Gabriel Fernández Patiño.
- Los 2 finales de Magic Sword
- Todos los finales de Tuff e Nuff
- Final de Final Fight II en el nivel más difícil
- Final de Sunset Rider (el verdadero final).
- Final de Ray Fighter
- Final de Scorpion sin perder un round, pero no pasa nada.
- Final de Depredador vs Alien
- Final de Depredador vs Alien de Gean Paul.
- Final de Axe lay.
- Final de Lethal Enforces.
- Final de Megaman.
- Final de Star Fox de Gean Pave 100%.
- Final de Final Fight II de Oscar y Andrey.
- Final de Super Contra de Gean Paul 2619686 vidas 8.
- Final de Art of Fighting.
- Final de El Imperio Contraataca
- Final de El Conejo
- Final del Super Metroid por Andrey Patiño (sin revistas) 87%.
- Final de S. Mario All Star, Mario Bros III, II, I y The Lost Level.





SUPER STREET FIGHTER II TURBO

(ARCADIAS)

Por: SEYA



Salta y conecta **puño fuerte.** Al descender conecta **puño fuerte** otra vez; inmediatamente después, ejecuta un *red fire ball.*

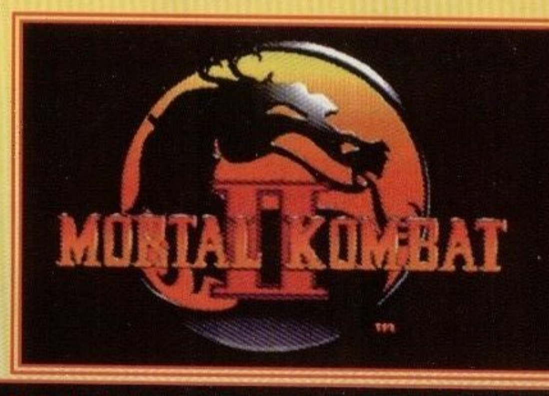


Salta y conecta puño fuerte. Enseguida ejecuta un air fire ball, y al descender (sin perder tiempo) realiza una *hurricane kick.*



Conecta **puño fuerte**, y antes de descender ejecuta un *air fire ball.*
Cuando desciendas, golpéalo con **puño fuerte**, e inmediatamente ejecuta un *dragon punch.*





GAME BOY

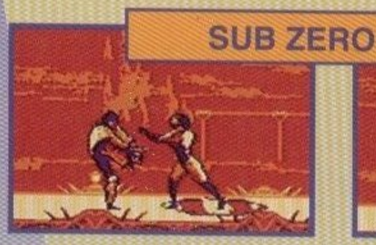
EL PODER DE LOS "COMBOS" EN TUS MANOS

Nunca pensamos que en el sistema portátil GAME BOY, se pudieran llegar a conectar combinaciones de golpes (COMBOS) como en los sistemas de 16 bits o en las arcadias.
Ahora, gracias a este MK II (claro, esto se debe también al buen trabajo de Acclaim) esto es posible. Prueba de ello es que te hemos preparado algunos de ellos. ¡CHECALOS E INTENTALOS!

SUB ZERO



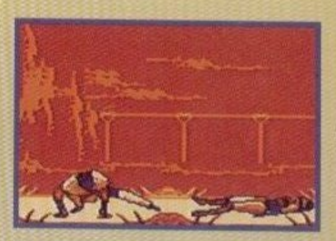
1.- Salta por encima de tu enemigo, de manera que le conectes **patada** por la parte de atrás.



2.- Inmediatamente ejecuta un *ground freeze.*



3.- Conecta un *uppercut.*



4.- Finaliza con un *slide.*

REPTILE



1.- Salta por encima de tu enemigo de manera que le conectes patada por la parte de atrás.



2.- Realiza rápidamente un *force ball*, para que se eleve con el impacto.



3.- En el momento que vaya a descender, conéctale un *uppercut.*

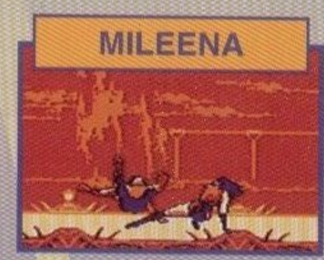


4.- Finaliza tu ataque con un *slide.*

MILEENA



1.- Salta por encima de tu enemigo, de manera que le conectes patada por la parte de atrás.

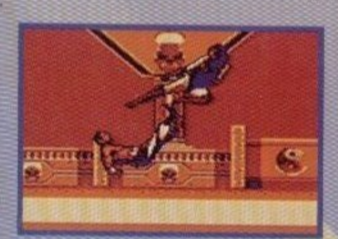


2.- Sin perder tiempo, camina medio paso hacia tu rival y conéctale **patada barrida.**

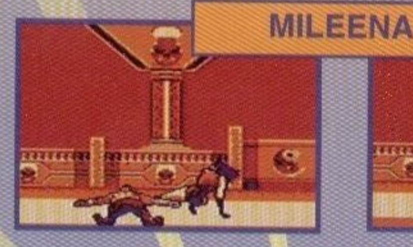


3.- Ejecuta un *roll attack.*

MILEENA



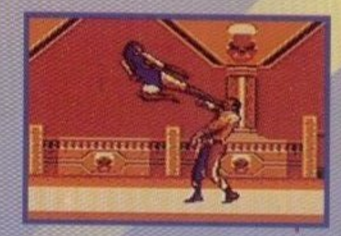
1.- Salta hacia tu oponente, conectándole patada por el frente.



2.- Inmediatamente camina medio paso y conéctale **patada barrida.**



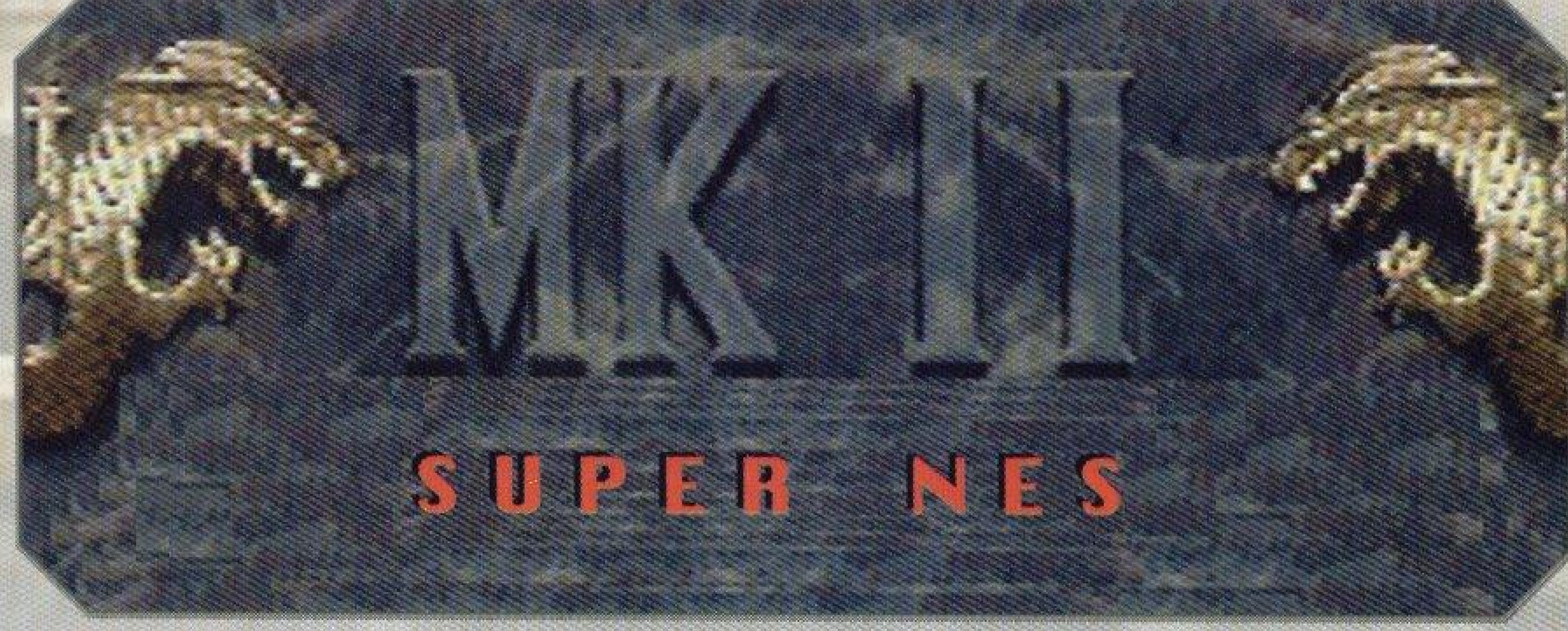
3.- Posteriormente ejecuta un *roll attack.*



4.- Al finalizar el giro, ejecuta (sin perder tiempo) un *teleport kick.*

Por: SEYA

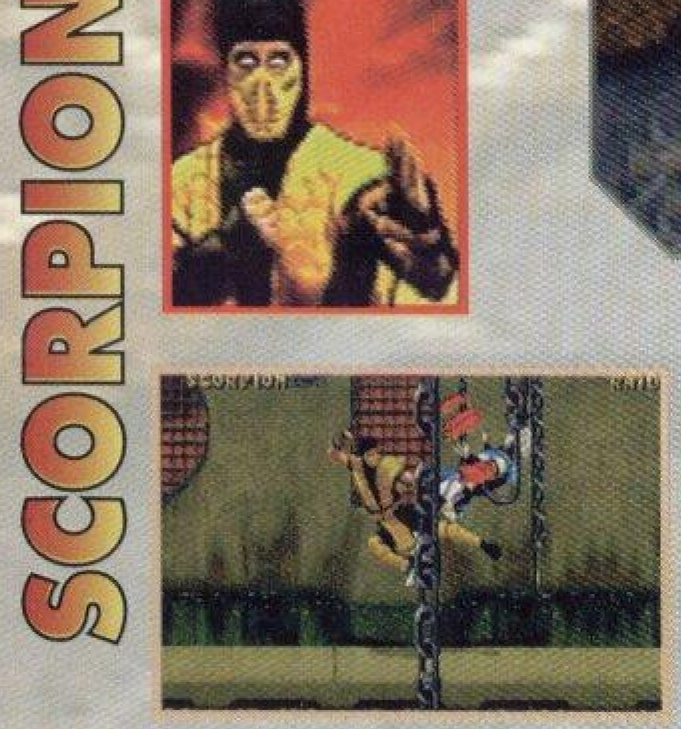




Por: SEYA

SCORPION





1.- Salta por encima de tu oponente y cáele por detrás conectándole patada media, inmediatamente realiza un *teleport*.



2.- Al aparecer, recibirá otro golpe ocasionado por el *teleport*.



3.- Una vez que estés en el suelo, ejecuta un *Van Dam's*.



4.- Finalízalo con un *uppercut*.

Este combo es muy útil si deseas escapar de algún enemigo.

JAX





1.- Si estas acorralado, coneectale a tu enemigo un *high punch hammer*.



2.- Mientras tu oponente está mareado, salta por encima de él y conecta patada baja.

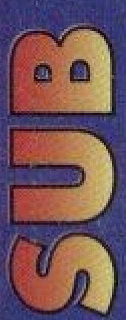


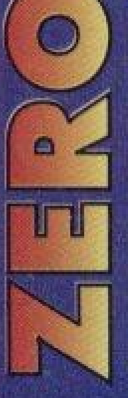
3.-Posteriormente, conecta **puño bajo**, de tal manera que lo levantes.



4.- Finalízalo con un *gotcha punches*.

SUB ZERO







1.- Congela a tu oponente cerca de la esquina.



2.- Salta por encima de él; al caer, conéctale **patada baja**.



3.- Ejecuta un *floor freeze*, en el momento en que está mareado.



4.- Salta y golpéalo con **patada baja**.



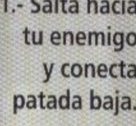
5.- Acábalo con un *uppercut*.

NOTA: Todas estas jugadas pueden realizarse tanto en SNES como en Chispas.

MILEENA







1.- Salta hacia tu enemigo y conecta patada baja.



2.- Una vez que aterrices, conecta una patada barrida.



3.- Inmediatamente ejecuta un Ground Roll.



4.- Cuando finalice el giro, salta y conecta patada.



5.- Finaliza rápidamente con una patada barrida.

El siguiente combo podrás utilizarlo contra la máquina cuantas veces quieras.



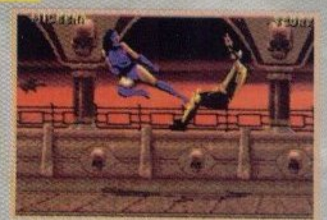
1.- Acorrala a tu oponente; conéctale patada barrida cuando se recupere y, cuando intente escapar, salta hacia arriba.



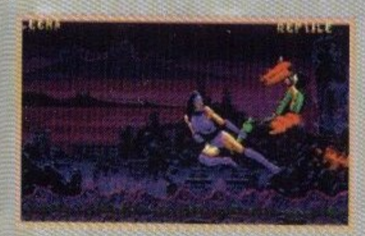
2.- Marca de nueva cuenta una patada.



3.- Al descender, ejecuta un ground roll.



4.- Cuando te repongas, salta y conéctale patada fuerte.



1.- Salta y marca patada fuerte.



2.- Realiza un strip down.

3.- Durante el trayecto del giro oprime el botón de GOLPE ALTO sin soltarlo.



4.- Enseguida, conéctale patada por detrás a tu enemigo.



5.- Suelta el botón de GOLPE ALTO; así podrás golpearlo con un *sia shot*..



1.- Una vez que tu enemigo salte hacia ti, presiona **puño alto** deteniendo su ataque.



2.- Brinca y conéctale **patada**.



3.- Cuando desciendas, realiza un *ground ice*.



4.- Enseguida una **patada** o **puño fuerte.**



5.- Por último, finaliza esta acción con un *slide*.

REPTILE



1.- Ejecuta un *force ball,* con eso tu enemigo será levantado.



2.- Posteriormente, conecta **puño fuerte parado**.



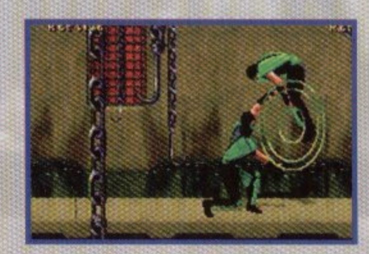
3.- Enseguida, salta y conéctale una **patada baja**.



4.- Finaliza con un *side kick*.



1.- Brinca por encima de él y cuando desciendas marca **patada baja** sosteniendo la palanca en la dirección en la que se encuentra tu enemigo.



2.- Podrás golpearlo por la espalda y luego realizar un *energy ball.*



3.- Más adelante, golpéalo con **puño fuerte.**



4.- Posteriormente conecta **patada fuerte**.



5.- Termina con un *slide*.

KUNG LAO



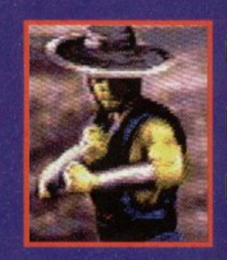
1.- Impúlsate hacia atrás y cuando desciendas salta de nuevo.



2.- Si tu oponente está en el aire, conéctale **patada baja**.



3.- Inmediatamente marca **patada de poder** oprimiendo **patada alta** y bajando la palanca.





4.- Cuando bajes, lánzale **patada baja** sosteniendo la palanca en diagonal hacia atrás.

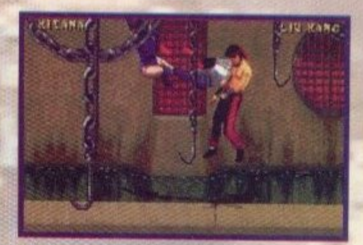
5.- Después ejecuta un *hat toos.*



Salta hacia tu oponente y conecta **patada fuerte**.



Inmediatamente ejecuta un poder abanico. De esta manera estará 2 segundos en el aire.



Al descender, realiza nuevamente un salto hacia tu oponente y ejecuta una nueva patada.

El siguiente combo te servirá si ejecutas la levitación contra tu enemigo en la orilla.



1.- Salta y conecta **patada baja**.



2.- Ejecuta inmediatamente el **poder del abanico**.



3.- Posteriormente, salta de nueva cuenta y conéctale **puño bajo**.



4.- Finaliza con un *uppercut*.



1.- Salta hacia tu oponente golpeándolo con **puño fuerte**.



2.- Ejecuta un *fan wave*.



3.- Cuando esté en el aire, impúlsate hacia él tirándole **patada baja.**



5.- Al momento de descender, salta de nuevo hacia él, conectándole **patada fuerte**.



4.- Realiza inmediatamente un *fan toss*.

Nota:

Si tu adversario está en la orilla del escenario, ¡aprovecha la ocasión para darle con ***puño fuerte*** *en forma de* ***uppercut****!*



KEN

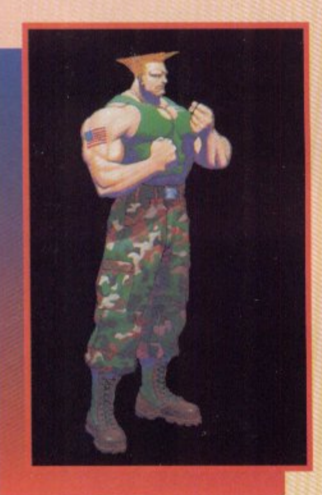





Es el combo más devastador del Tigre Rojo.
Salta procurando caer por la espalda de tu contrincante. Realiza rápidamente un **golpe fuerte** seguido de un Flaming Dragon Punch; de este modo conectarás 5 golpes.

GUILE





Guile nos presenta dos combos para su poderosa flashkick**.**
Salta y carga hacia abajo. Lanza **golpe fuerte** antes de caer; después marca un flashkick con puño e inmediatamente oprime la patada para que finalices con un flashkick.






El siguiente combo sólo se lo podrás hacer a enemigos altos como Sagat, T. Hawk, Zangief, etc. Salta y carga hacia abajo; conecta un golpe fuerte seguido de un puño débil agachado.
Efectúa inmediatamente un flashkick con puño medio y aprieta **patada** para terminar con un flashkick.

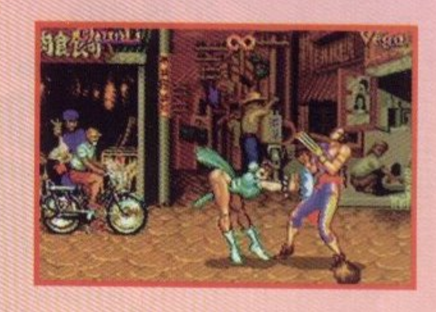




CHUN LI

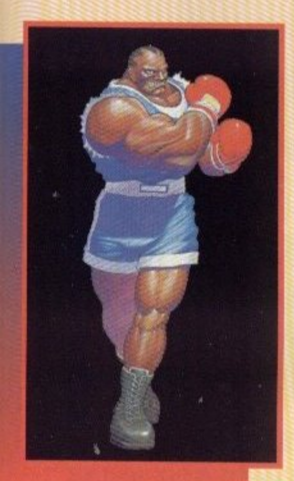






Podrás realizar este combo gracias a que Chun Li ahora tiene un fireball más rápido. Primero salta cargando hacia atrás, conectando después dos **golpes fuertes**. Al conectar el segundo golpe marca rápidamente el movimiento del KioKen (fireball).

BALROG









Cae con **puño fuerte** y lanza un **golpe débil.** Finaliza con un Dash Punch.

SAGAT

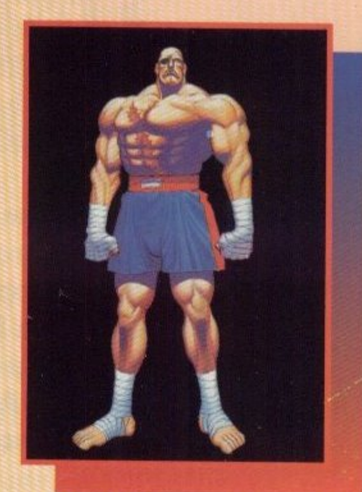
Aquí hay un fuerte combo para el temible Sagat. Cae con **puño fuerte** y tira una **patada media.** Haz enseguida un Tiger Knee antes de que Sagat conecte la segunda **patada media**.













¡DINAMITA EN TUS MANOS! "NUEVO Y MEJORADO"

Como siempre, tratamos de brindarte la mayor información posible. Por eso te presentamos nuevas formas de seleccionar a AKUMA. Sólo sigue las indicaciones al pie de la letra.

1.- En el player uno, selecciona cualquiera de los 3 niveles de turbo y presiona cualquier botón.

2.- Manténte 2 seg. con RYU.

3.- Dirígete inmediatamente hacia T. HAWK. Permanece ahí dos segundos.
4.- Sitúate en GUILE y manténte 2 seg.
5.- Inmediatamente pasa por DALSHIM y sitúate en CAMMY; en ese lugar debes permanecer dos segundos.

6.- Finalmente tienes que situarte en RYU; pero, para llegar a él existen dos nuevas opciones: pasar por ZANGIEF y subir a BLANKA hasta llegar a RYU, o pasar por CHUN LI, subir a E.HONDA y dirigirte hasta RYU para permanecer 2 seg. ahí.

7.- Posteriormente presiona los tres botones de puño y START al mismo tiempo.

NOTA: ***Esto hace menos precisa la forma de realizar el tip, lo cual tiene sus ventajas.***
Puedes realizar este procedimiento al inicio del juego; o también lo puedes hacer si pierdes teniendo a RYU y continúas.

Con respecto al player 2, el procedimiento es igual, sólo que antes tendrás que jugar con RYU y dejarte ganar.
También podrás aplicar el tip para jugar con Akuma en los dos players a la vez; pero primero házlo con uno, y a la siguiente batalla con el otro. Todo esto bajo las condiciones anteriores.

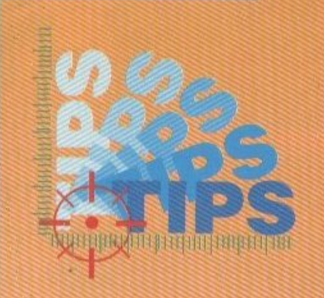


THUNDER SPIRITS

SISTEMA: SUPER NES
TRUCO: COMO OBTENER 100 CONTINUES

Hazlo de la siguiente manera:

Cuando estés en la pantalla del título espera a que aparezcan las palabras **PUSH START**; en ese momento presiona el BOTON **B** rápidamente.
Cada vez que escuches un sonido querrá decir que se están acumulando los continues.
Puedes repetirlo varias veces.



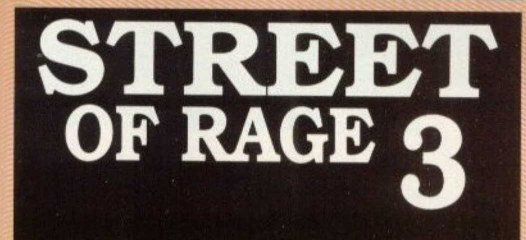


Continua la lluvia de regalos por aniversario. Esta vez, los mejores tips serán los que se lleven premios. Cada mes se hará de esta manera; posteriormente, se hará una nueva selección para elegir el mejor tip.
El ganador recibirá un Interactor de Aura.
Pero, ¡OJO! porque tu carta deberá llegar a nuestra redacción antes del 31 de diciembre.Favor de anotar en el sobre "para la sección **TIPS**".

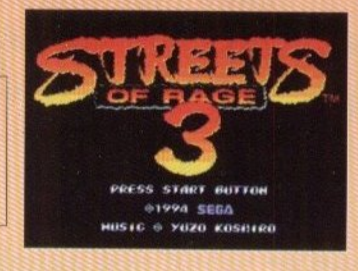
SUPER TURRICAN

SISTEMA: SNES
TRUCO: COMO OBTENER INVISIBILIDAD

Estando en cualquier parte del juego presiona START; cuando introduzcas la pausa, presiona los BOTONES L, L, L, R, R, R, L, L, L, y ¡LISTO!
ENVIADO POR: VITAL ZERO
Culiacán, Sinaloa.



Mantén presionado ↑+ botón **B**, sin dejar de presionar los botones; oprime start y después dirígete a las opciones y ¡LISTO!





ROCKETER

(NES)

PASSWORDS:

Level 2: 490-629-312
Level 3: 435-765-818
Level 4: 715-454-215
Level 5: 318-469-417
Level 6: 040-473-312

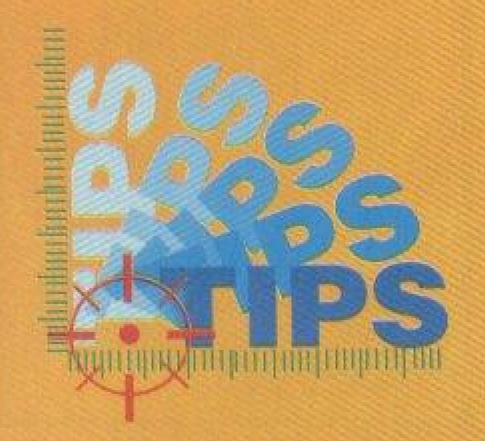
ENVIADO POR: VITAL ZERO
Culiacán, Sinaloa.

ROCK N' ROLL RACING

SISTEMA: (SNES)
TRUCO: SELECCION DE INFIERNO DIVISION A

CTCR 7ZQ4 5TJ!

En la pantalla de SELECCION DE PERSONAJE presiona al mismo tiempo los BOTONES L, R, y SELECT; sin soltarlos, mueve el BOTON hacia la derecha 6 veces para que aparezca Olaf, que es el personaje que más cualidades tiene. Si juegas en VS MODE, cuando elijas planeta haz lo mismo y podrás jugar el INFERNO.
ENVIADO POR: ELOY RODRIGUEZ O.

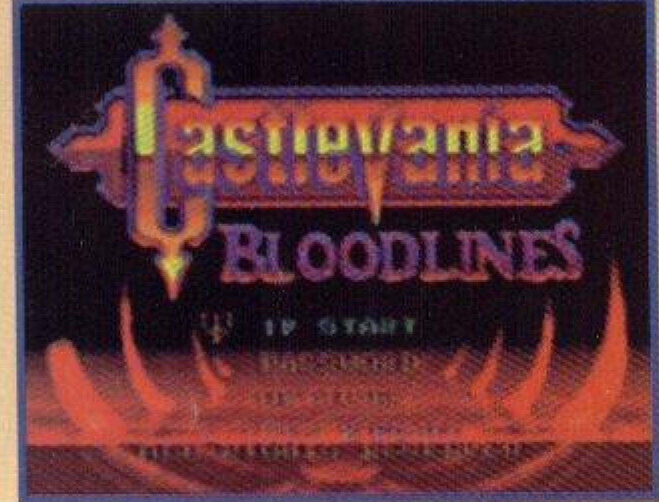


MAGIC SWORD

SISTEMA:SNES
TRUCO:SELECCION DE PISO Y ENERGIA

Entra en la pantalla de opciones y coloca el cursor en la palabra EXIT; mantén presionados los BOTONES L, R, SELECT y START en el CONTROL 2, y luego presiona START en el CONTROL 1, para que aparezca otra pantalla de opciones. Desde ahí podrás seleccionar hasta vitality 9. Además, tendrás la posibilidad de seleccionar el piso en el que quieras empezar; aunque previamente tienes que llegar a él. (Si llegaste hasta el 50 podrás seleccionar el piso que quieras).

ENVIADO POR: VITAL ZERO



CASTLEVANIA BLOODLINES



SISTEMA: GENESIS
TRUCO: 9 VIDAS, MODO DE EXPERTO.

Entra a opciones y escribe lo siguiente: BGM-05 y SE -073. Sal de ahí, y en la siguiente pantalla realiza la clave ↑↑↓↓←→←→ B, A.

Enviado por: M.A.G.S.

BIONIC COMMAND

SISTEMA: GAME BOY
LICENCIATARIO: CAPCOM
TRUCO: PASSWORDS PARA DIFERENTES AREAS

A B C D E F
A B C D E F
A B C D E F
A B C D E F
A B C D E F

(Este es el password para la escena final -AREA 17- con todas las armas y todos los items)

Enviado por: JAVIER SALAZAR DE LA CRUZ

BATTLE CARS

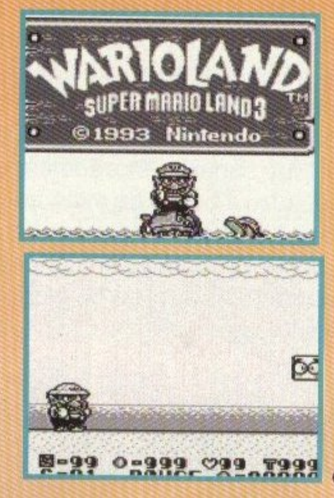
SISTEMA: S.NES
TRUCO: MISTERY MODE

En la pantalla de la presentación oprime ARRIBA, ABAJO, L, R, y SELECT; entonces podrás escuchar el sonido de una bomba. Entra en **options** y obtendrás una nueva opción: el **MISTERY MODE**.

Enviado por: ELOY RODRIGUEZ O.
México, D.F.

SISTEMA: GAME BOY
TRUCO: COMO SELECCIONAR PODERES Y AUMENTAR ITEMS.

WARIO LAND "SUPER MARIO LAND 3"

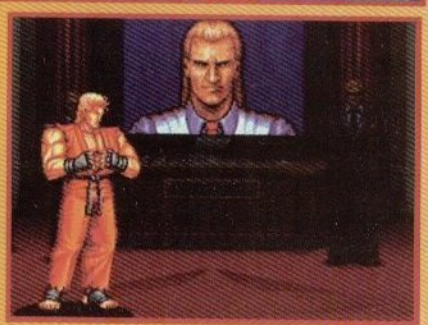


¡Aquí está la ayuda que esperabas! Con esta clave podrás acabar fácilmente con los piratas y rescatar a la princesa. Inicia un juego normal y cuando lo desees ponle PAUSA. Después presiona 16 veces el botón de SELECT; entonces aparecerá en tu indicador de vidas un recuadro. Si es así, mantén presionados los botones B + A; esto te permitirá mover el cursor de izquierda a derecha. Sitúate en el indicador que quieras y modifica el contador de corazones, monedas y vidas. Para controlar los cascos de poder, deja el recuadro situado sobre la carita de vidas y presiona START en ese momento.
Si deseas cambiar de casco, realiza la clave otra vez hasta que obtengas el casco que deseas.

SISTEMA: NEO-GEO
TRUCO: COMO PASAR A UN STAGE ESPECIAL EN ART OF FIGHTING 2.

ART OF FIGHTING 2 (SNK)





Lo único que tienes que hacer es pasar a todos los contrincantes, sin perder ni un sólo round. No importa si fallas alguna de las escenas del Bonus Game.
Si logras esto, al derrotar a Mr. Big unos hombres de negro te pedirán que los acompañes, nada más y nada menos que para llevarte con Geese Howard (de Fatal Fury). El es muy rápido y poderoso, pero si logras vencerlo, descubrirás porque está relacionado con la historia de Art of Fighting.
¡OJO! Sólo funciona con Ryu, Robert, Yuri y Takuma (los protagonistas del juego).



ANALISTA: RICK



WING WAR (SEGA)



Sega realizó este ¡increíble! juego de batalla aérea, en el que podrás manejar tres puntos de perspectiva, tales como: vista aérea, vista por detrás y otra en cabina. Además notarás un excelente realismo que se refleja, aún más, con la perspectiva automática. ¿Qué cuál es? Muy sencillo. Puedes checarla mediante el botón de vista automática que se le añadió a la máquina.
En ***Wing War*** verás un concepto totalmente novedoso en juegos de este estilo.
¿Sabías que su procesador es capaz de transformar las imágenes reales en 180,000 polígonos por segundo? ¡Imagínate el gran realismo que tiene este título!
También tendrás la opción de seleccionar entre 8 diferentes aviones; puede ser desde un aeroplano, hasta un jet militar.
No nos extraña mucho que este sea un excelente juego, conociendo los trabajos de Sega; pero esta vez, si se volaron la barda.

PRIMAL RAGE *(ATARI)*



En números anteriores ya te habíamos anunciado este juego, que está pegando durísimo en las arcadias. En él intervienen 7 criaturas que hacen lucir super espectacular a Primal Rage; quien, a diferencia de otros juegos, cuenta con acciones 100% realistas.



Como los combates y las fatalidades son muy feroces, a este juego se le ha comparado con Mortal Kombat II; pero, al checarlo detenidamente, hemos visto que tienen bastantes diferencias entre si. Tanto en la forma de producción, como en el concepto de los escenarios, y hasta en la *manejabilidad.*





Al parecer, Atari Games ahora si volverá a resurgir en el medio con este espectacular juego; pero la última palabra la tienes tú, asi que, checa a Primal Rage y dinos qué opinas.



JOE & MAC RETURNS (DATA EAST)



Ha vuelto esta singular pareja, en un juego que consta de 70 niveles, donde hallarás nuevas animaciones y buenos gráficos.
Data East le dió nuevas expresiones a cada uno de nuestros simpáticos amigos; y, en algunos casos, hasta resultan algo chuscas.
Al final de cada stage, tendrás una escena de bonus y asi será a lo largo de todo tu recorrido.
Este juego conserva la esencia de los anteriores, pero como suele ocurrir en cada versión nueva, se le dieron sus retoques, y se le incluyeron nuevos detalles.







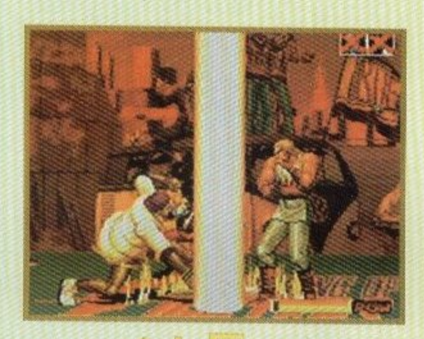
KING OF FIGHTERS 94

PODERES ESPECIALES

A continuación te presentamos algunos de los poderes especiales de los nuevos personajes de King of Fighters 94.



Brian: + C



Lucky: + B y C



Chin: + C

ANALISTA: RICK



Benimaru: + C





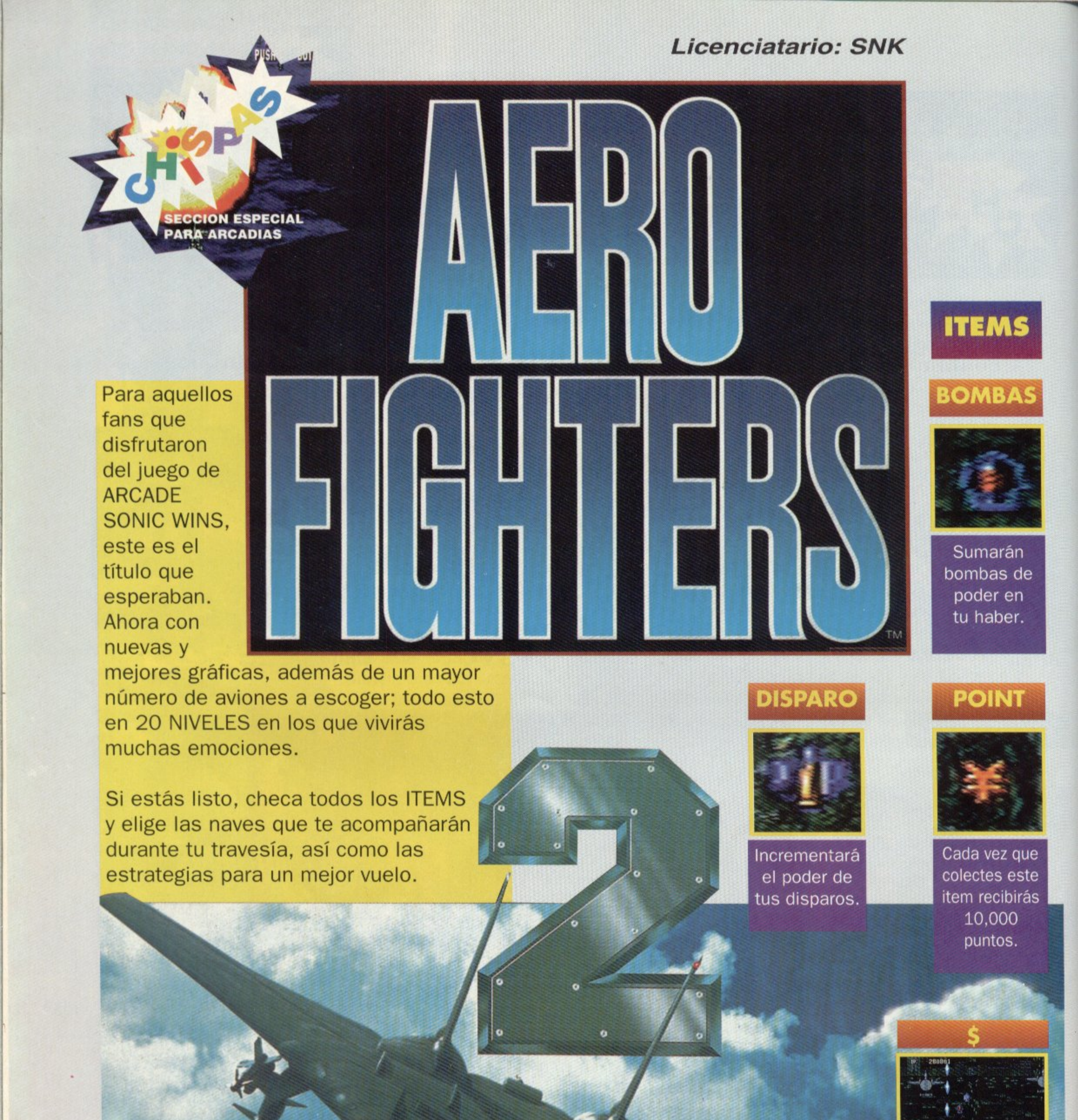
Goro: + C



Heidern: cargar después + B y C



Choi: cargar después + B y C



AERO FIGHTERS 2

Para aquellos fans que disfrutaron del juego de ARCADE SONIC WINS, este es el título que esperaban. Ahora con nuevas y mejores gráficas, además de un mayor número de aviones a escoger; todo esto en 20 NIVELES en los que vivirás muchas emociones.

Si estás listo, checa todos los ITEMS y elige las naves que te acompañarán durante tu travesía, así como las estrategias para un mejor vuelo.

ITEMS

BOMBAS

Sumarán bombas de poder en tu haber.

DISPARO

Incrementará el poder de tus disparos.

POINT

Cada vez que colectes este item recibirás 10,000 puntos.

$

Equivale a 200 puntos.



Cada vez que colectes un item de disparo, tu nave será equipada con un disparo más poderoso. Tus disparos pasarán por tres diferentes etapas; en cada una de ellas recibirán cambios notorios. Desafortunadamente, sólo tienen 3 etapas; la tercera sólo dura unos segundos, no es permanente.

A continuación te mostraremos las mejores etapas, poderes y algo más sobre cada uno de los aviones que puedes seleccionar.



PILOTO: ROBO KEATON



NAVE: F 117

VELOCIDAD
RAPIDA

ARMA
DISPARO NORMAL

Su disparo es continuo y rápido con un buen nivel de poder.

2a. ETAPA



Además del disparo de la primera etapa, contarás con un escudo que te protegerá de casi todos los ataques que te lleguen por los lados.

PODER

Utiliza este poder si algún jefe te tiene acorralado o si deseas eliminar a un buen número de enemigos.



VELOCIDAD
LENTA

ARMA
Este avión está equipado con un disparo que, no es muy rápido, pero sí muy poderoso.



PILOTO: SILVEL

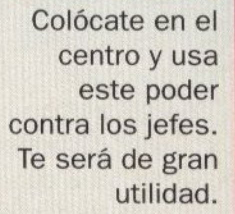


NAVE: A–10

2a. ETAPA



Dos potentes disparos te ayudarán en tu misión; ayúdate con ellos cuando te ataquen por los lados.



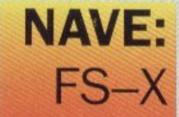
PODER

Colócate en el centro y usa este poder contra los jefes. Te será de gran utilidad.





PILOTO:
HI–EN



NAVE:
FS–X



VELOCIDAD
MUY RAPIDA

ARMA 3a. ETAPA



Esta arma es una de las mejores; ya que, además de contar con dos ráfagas, lanzará cuatro estrellas (dos de cada lado) que destruirán a los enemigos que te lleguen por detrás.

3a. ETAPA



Al igual que con el arma anterior, en el momento que tomes el tercer número, tus disparos incrementarán su poder, ya que lanzarás 6 estrellas que buscarán y destruirán a tus adversarios.

PODER



Al ejecutar este poder podrás combinarlo con tus disparos normales. Esto representará mayor poder para ti.

ARMA 2a. ETAPA

Un arma con disparos hacia la derecha o izquierda; además, contarás con una especie de rayo láser que te cubrirá los costados.

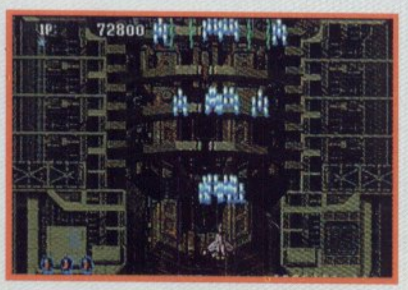
PILOTO:
MAO MAO

NAVE:
F15



VELOCIDAD
RAPIDA

3a. ETAPA



Dos poderosos campos de energía y ocho ráfagas de poder. ¿Crees que con esto no te baste?

PODER

Al realizar este poder, paralizarás a tu enemigo por algunos segundos, permitiéndote atacarlo con tus demás armas.





PILOTO:
CIDY ELLEN

NAVE:
F14



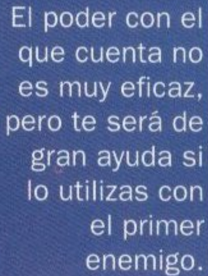
VELOCIDAD
MUY RAPIDA

ARMA 2a. ETAPA



Tus enemigos son buscados por poderosas ondas, además de 2 misiles teledirigidos.

PODER



El poder con el que cuenta no es muy eficaz, pero te será de gran ayuda si lo utilizas con el primer enemigo.





PILOTO:
SPANKY

VELOCIDAD
RAPIDA

NAVE:
YF-23



ARMA 2a. ETAPA



Sus disparos cuentan con gran poder de destrucción; además, sus minas de corto alcance te serán de gran ayuda cuando estés a punto de ser impactado por algún misil.

PODER



Puedes utilizar su poder, si deseas contrarrestar los ataques que te lleguen por los lados.



PILOTO:
STEVE

VELOCIDAD
RAPIDA

NAVE:
RAFALE



ARMA 2a. ETAPA



Esta nave está equipada con uno de los disparos más destructivos; con 8 ráfagas y 6 misiles teledirigidos quedará totalmente fulminado.

PODER

En este caso, tu poder causará una ¡super explosión en forma circular! Utilízala contra cualquiera de los jefes; le restarás bastante energía.



PILOTO:
BABY

NAVE:
FRS12



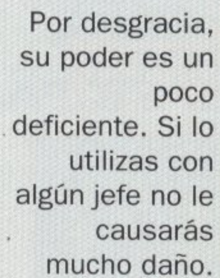
VELOCIDAD
MUY RAPIDA

ARMA 2a. ETAPA



Su poder de disparo te protegerá por los lados; su velocidad es muy rápida y continua.

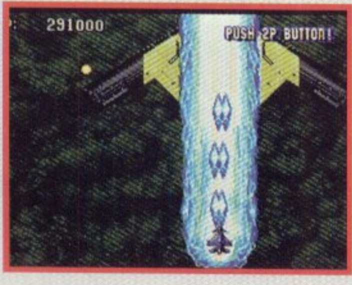
PODER



Por desgracia, su poder es un poco deficiente. Si lo utilizas con algún jefe no le causarás mucho daño.







ESTRATEGIA

Esta técnica te servirá contra todos tus enemigos.

Para terminar con cualquier jefe, conecta tus disparos en sus armas, de manera que con cada disparo pierda arma por arma hasta quedar indefenso.



AH-3 THUNDERSTRIKE™

LICENCIATARIO: J V C



THUNDERSTRIKE
PRESS START
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.

¡Acompáñanos en esta emocionante aventura!
En tu SEGA CD están reclutando pilotos para desafiar al peligro.
Si te gusta la acción aérea, aquí está tu oportunidad para adiestrarte como piloto de la milicia secreta a bordo del Thunderstrike AH-3.
¡Prepárate para surcar los aires en este pájaro metálico, llegando inclusive debajo de la mismísima garganta del demonio en caso necesario!

Durante tu peligrosa misión no estarás solo, así que ¡relájate! porque contarás con varias ARMAS que te ayudarán muchísimo.

SEGA CD



MISSILES: Serán tus mejores aliados para derribar a los jets y helicópteros.



ROCKETS: Utiliza esta arma contra los tanques de guerra, es ¡efectivísima!



GUN: Te caerá como anillo al dedo contra los barcos o cañones.



RADAR: Es algo así como un espía con el que puedes localizar rápidamente a tus enemigos.

PUNTOS ROJOS: ¡No es que a tu pantalla le haya dado viruela! Sólo se trata de BARCOS, CAÑONES y TANQUES.



RADAR DETECTION: Este radar te indicará la zona que cubre tu misión; pero, ¡muy abusado! ya que si cruzas la línea blanca estarás con los dos pies fuera del deber.



Tu cometido te llevará alrededor de todo el mundo, luchando a capa y espada contra el terrorismo y la tiranía de todos los que se creen "muy salsas".

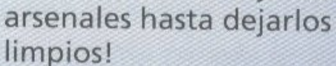
MISIONES

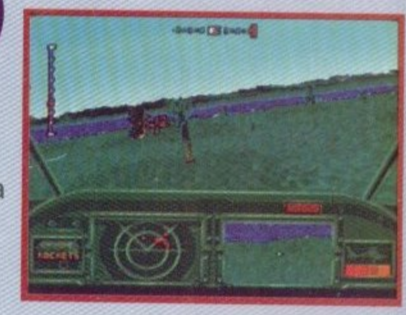
OPERACION 1



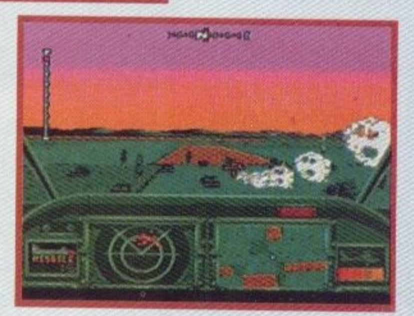
Sudamérica - Carrera armamentista:

Fuerzas enemigas están facilitando armas a los terroristas. ¡detén estas acciones de provisión de armamento! ¡destruye sus arsenales hasta dejarlos limpios!





Aquí tienes un tip para tener mejores resultados: ataca primero a los helicópteros; posteriormente continúa con las fábricas.

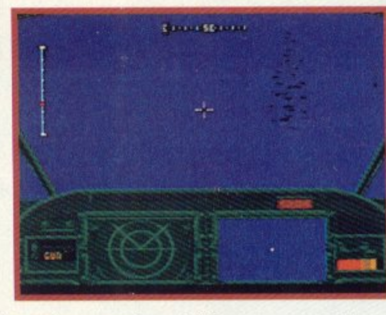




OPERACION 2



Sudamérica - Bomba furtiva:



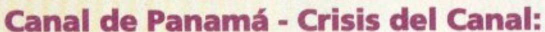
Una bomba furtiva ha sido colocada en la selva sudamericana. Necesitas encontrarla antes de que caiga en manos enemigas.



El tiempo para ti es importantísimo en esta etapa. No pierdas instantes -que pueden ser de vida o muerte- con los tanques; mejor dirígete hacia el centro del escenario, ya que en ese lugar se encuentra la bomba. Usa tus MISSILES para poder destruirla.

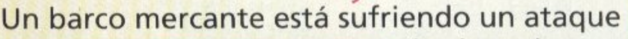


OPERACION 3



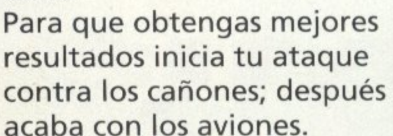
Canal de Panamá - Crisis del Canal:





Un barco mercante está sufriendo un ataque desde ambos lados del canal. Defiende el barco a toda costa.

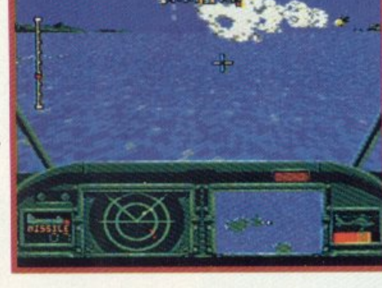




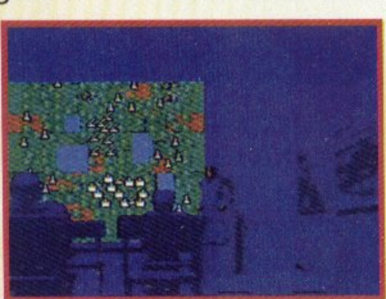
Para que obtengas mejores resultados inicia tu ataque contra los cañones; después acaba con los aviones.

OPERACION 4

Centroamérica - Recaptura del pueblo:



Los civiles se encuentran cautivos por fuerzas guerrilleras. Es necesario limpiar el área y liberar al pueblo.



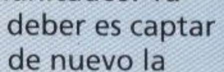
Dirígete al centro del escenario, donde verás unas cabañas; ¡no ataques! ya que se trata de los rehénes. Unicamente haz polvo a los tanques y aviones de esa zona, así podrás pasar de nivel sin importar que te falten enemigos.





Alaska - Investigación biológica:

Hemos perdido el contacto por la radio. Seguramente se trata de la presencia de fuerzas enemigas.
¡Qué horror! ¡Estamos incomunicados! Tu deber es captar de nuevo la señal de transmisión, a la vez que destruyes y capturas los materiales que ellos tienen en su poder.



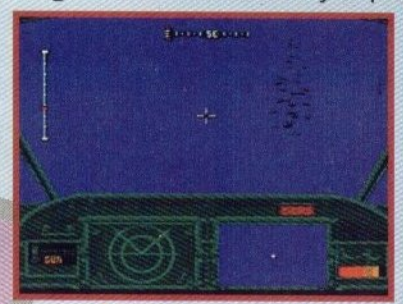


Para conseguirlo termina primero con los helicópteros y aviones; enseguida deja fuera de la jugada a los tanques, cuidándote de no destruir la base militar.

OPERACION 6

Europa Este - Convoy de Naciones:

Un convoy de varias naciones cargado de medicinas y equipo médico intenta llegar desesperadamente hasta un pueblo que ha sido sitiado. Tu misión será defender el convoy, dejando al pueblo libre de la indeseable presencia de tus oponentes.

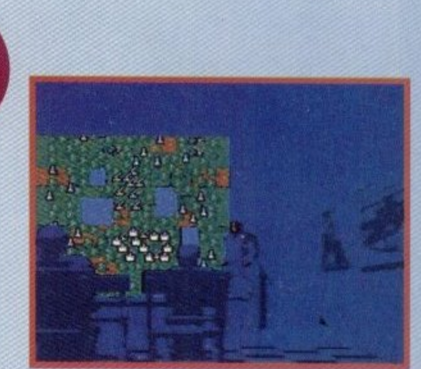


NOTA: *Si por error destruyes parte del convoy, la misión se anulará.*

OPERACION 7



Este Medio - Liberación de Bases Ocupadas:



Una agrupación de varias naciones está tratando de recapturar algunos territorios aliados de las manos enemigas. Tu labor es escoltar y auxiliar esta liberación, así como detener el avance de tus adversarios. Justamente ahora debes usar el as que tienes debajo de la manga: los **ROCKETS**.



OPERACION 8





Este Medio - Disputa por el petróleo:



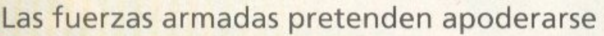
Una de las principales refinerías está siendo atacada por una fuerza desconocida. Nuestro principal objetivo es defender las instalaciones y apartar a cualquier clase de intruso.

OPERACION 9



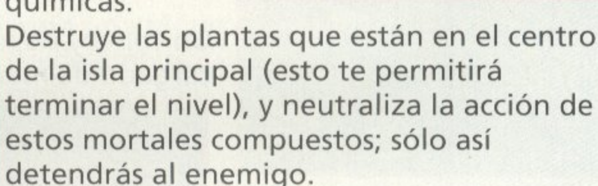


Sudeste de Asia - Guerra química:



Las fuerzas armadas pretenden apoderarse del control de un país vecino usando armas químicas.





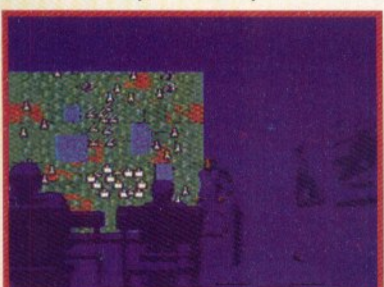
Destruye las plantas que están en el centro de la isla principal (esto te permitirá terminar el nivel), y neutraliza la acción de estos mortales compuestos; sólo así detendrás al enemigo.

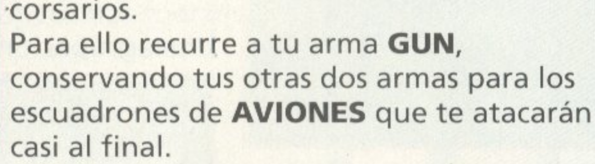
OPERACION 10



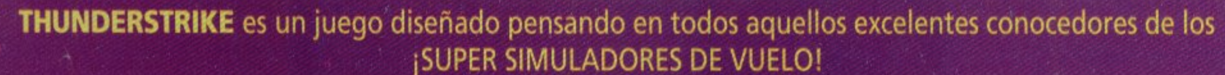
Mares del Sureste de China - Piratería:

Esta será tu última misión. En ella verás una banda de piratas que está operando en esta área. Tu tendrás que defender todas las embarcaciones y destruir a los intrépidos corsarios.





Para ello recurre a tu arma **GUN**, conservando tus otras dos armas para los escuadrones de **AVIONES** que te atacarán casi al final.



THUNDERSTRIKE es un juego diseñado pensando en todos aquellos excelentes conocedores de los ¡SUPER SIMULADORES DE VUELO!

En este caso, como habrás podido observar, aunque las gráficas quizá no están muy detalladas, son compensadas casi a la perfección con su sonido, dificultad y *manejabilidad*. Así que, ¡a jugar se ha dicho!

LISTA DE EXITOS



MORTAL KOMBAT II (SNES)



KING OF FIGHTERS 94 (SNK)



DARK STALKERS (CHISPAS)



MORTAL KOMBAT II (GAME BOY)



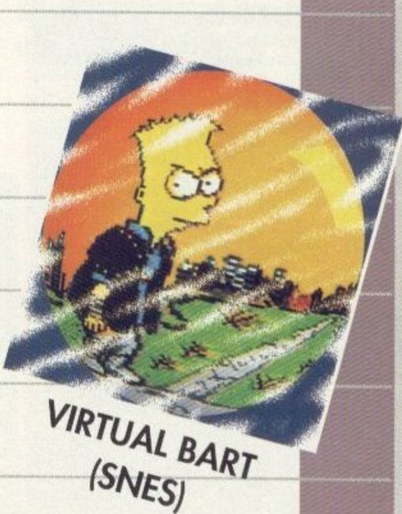
MAXIMUM CARNAGE (SNES)



SYLVESTER AND TWEETY (GENESIS)

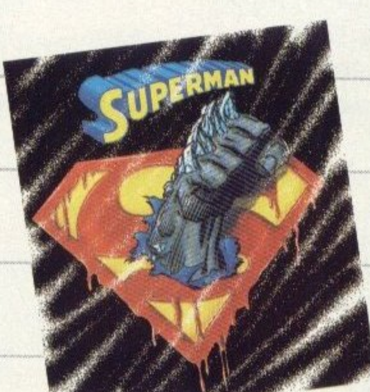


MORTAL KOMBAT II (GAME GEAR)



VIRTUAL BART (SNES)

WAY OF THE WARRIOR (3DO)

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN (SNES)

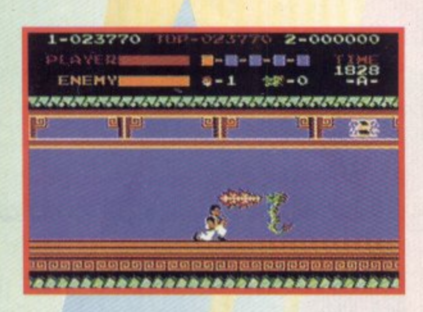


Seguramente muchos de nuestros lectores -sobretodo los más grandes- recordaran aquellos tiempos en que al llegar a los locales de arcadia, se podía observar a varias chicos reunidos alrededor de una máquina, tal y como sucede actualmente con hitazos como MK II, por ejemplo.
Pues bien. Si hacen memoria, ubicarán rápidamente el arribo de Kung Fu a las arcadias, ya que este juego tuvo gran aceptación en el medio en aquel tiempo.



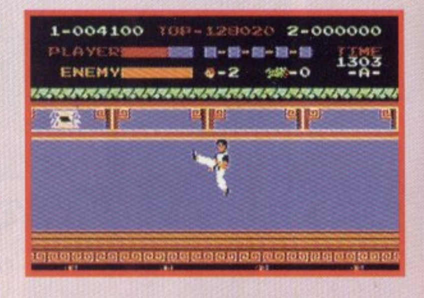
Kung Fu, no era solamente una opción más de juego, sino un título que le dió más vida a las chispas. La dinámica con que se desarrollaba el juego, en comparación con otros, era excelente y sumamente atractiva. En definitiva, es uno de los grandes pioneros, en lo que a juegos de acción se refiere.

Más tarde fue llevado al NES, detalle que alegró muchísimo el ambiente, pues ahora podían disfrutarlo sin tener que salir de casa. Y de pilón, se consiguió una buena aceptación, aunque no comparable con la de arcadia; sin embargo, los aficionados no podían dejar pasar la oportunidad de jugarlo desde la comodidad de su hogar.





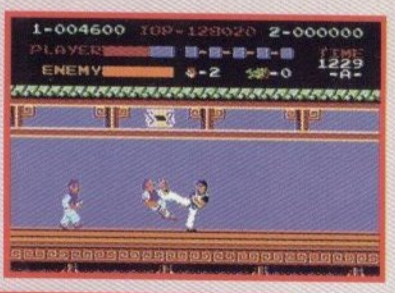
Quizá muchos piensen que este es un juego sin mayor chiste; pero quienes crecieron y se emocionaron con **Kung Fu**, seguramente recordaran con agrado las interminables horas de entretenimiento que vivieron frente a su pantalla, en un momento en que este arte marcial estaba muy de moda.
Pero para ubicarnos mejor dentro del juego, ¿qué les parece si lo repasamos en la versión de NES?

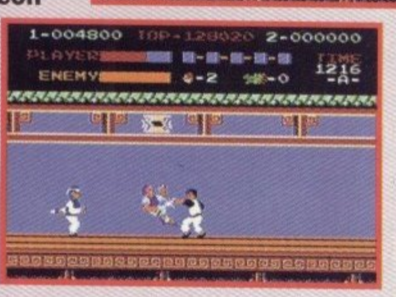


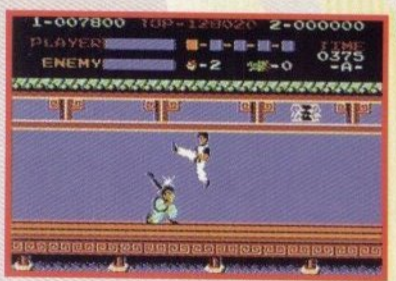


Thomas, un experto en Kung Fu, es el protagonista y héroe de esta historia. Su misión: rescatar a Sylvia de las garras del malvado **Mr. X**, maestro en artes marciales y jefe de la pandilla.
Para lograrlo, Thomas tiene que recorrer 5 pisos, en los que debe poner en práctica todos sus conocimientos sobre pelea, ya que están repletos de todo tipo de enemigos. Pero, no hay porque preocuparse. Estamos seguros que saldrá victorioso, ya que tú estarás con él.

A lo largo del juego obtendrás diferentes puntuaciones, de acuerdo a la forma en que elimines a tus adversarios (con puño, patada, etc.) ya que cada uno tiene diferente valor.









Primer Piso

El jefe del primer piso es un experto en el arte del bastón. Te recomendamos conectarle una patada arriba y después una serie de patadas abajo. Aunque, ¡OJO!, porque esta es sólo una manera de vencerlo.



Segundo Piso

Un experto lanza-boomerangs te espera en este piso, para tratar de molestarte con sus lances. Cázalos y después, ¡golpéalo!



Tercer Piso

En este piso verás a un gigante muy bravucón, que intentará intimidarte con sus patadas. Utiliza tu astucia para esquivarlas.



Cuarto Piso

Estás a punto de enfrentarte cara a cara con Mr. X; pero antes tendrás que vencer al mago negro.



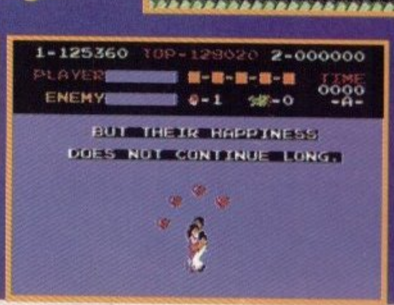
Quinto piso

¡Ha llegado la hora de la verdad! Thomas debe hacer uso de todos sus conocimientos, si desea salir vivo de esta aventura. No olvides que Mr. X es todo un experto en las artes marciales; si lo derrotas, ni Bruce Lee podrá contigo.











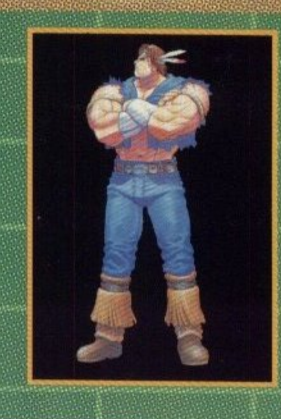
Checa la espectacular aparición entre nuestros favoritos del S. S. F. II de Génesis; así como el rápido ascenso (como era de esperarse) de M. K. II de SNES. ¿Desbancará éste a la primera versión? De momento, se mantiene en el liderato y sumando puntos.
Un dato curioso es que esta vez se ha incorporado a la lista un nuevo sistema: el SUPERVISION, con el título de Kaby Island.

VOTOS ENVIADOS POR:

Adrián Delgado Partida
Adrián Medina Agreda
Alfredo Benjamín Reyes Q.
Amado Alberto Montoya Rodríguez
Andrey Patiño de León
Arid Romo López
Arturo Mosqueda Chávez
Beatriz Margarita Gómez Aguilar
Carlos Alberto Parra C.
Carlos Chavarría Landa
Carlos Hiram Rumbia Toledo
Carlos Martínez Salinas
Carlos Quintero Llocente
Carlos Sánchez Martínez
Daniel Alvarado Gaytán
Daniel Michelena Najas
Edén Martínez Martínez
Eduardo García Gallardo
Eduardo Liceaga Martínez
Emmanuel Rodríguez Anaya
Erick Luis Tenorio Lemus
Felipe de Jesús Román
Fernando Gómez C.
Fernando Hernández Martínez
Guillermo González Vera
Gustavo Morales Martínez
Héctor Hugo Navarro Muñoz
Hugo C. Martínez Zarza
Hugo Lara Hernández
Isaías Cervantes Velázquez
Israel Moisés García Sánchez
Iván de Jesús Garza Dimas
JAHA
Jaime M. Elizarravás M.
Jesús Alberto Naranjo R.
Joel Cerda González
Jorge Octavio Quiñones Loweree

José Adán Canales Huerta
José Germán León Landero
José Luis Montemayor G.
José Manuel Avilés Laborde Lara
Josué Iván Félix Rivas
Juan Antonio Rangel Ruíz
Juan Manuel Calderón V.
Julián García Viveros
KID
Leonel Guillermo Mendoza Estrada
Luis Alfredo Rodríguez Sosa
Luis Felipe Avila Avila
Luis Fernando Patiño Orozco
Manuel Flores González
Martín Reyes de los Ríos
Miguel A. Rizieri Apango
Miguel Angel Ares Buxin
Miguel Angel Aviles Mendoza
Moisés Márquez Gómez
Oscar López Pérez
Pável Ismael Meza Vázquez
Rafael Figueroa Vázquez
Ricardo Castellanos Robert
Ricardo Peraza Fernández
Roberto Fernando Espinosa L.
Roman Rojas Colmenares
Rubén Alí Galván Utrilla
Salvador Emidgio Gómez A.
Sergio Rafael González López
Tenoch González Rojas
Valentín C. Rodríguez Villalobos



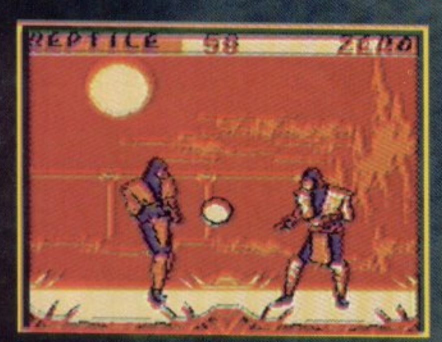


VOTOS	JUEGOS
121	MORTAL KOMBAT (SNES)
84	MORTAL KOMBAT II (CHISPAS)
80	STREET FIGHTER II TURBO (SNES)
46	STREET FIGHTER II (SNES)
33	MORTAL KOMBAT (GENESIS)
32	ALADDIN (SNES)
22	MEGA MAN X (SNES)
19	SAMURAI SHODOWN (NEO-GEO)
18	WORLD HEROES II (NEO-GEO)
18	S. STREET FIGHTER II (CHISPAS)
16	SONIC 2 (GENESIS)
14	STREET FIGHTER II ED. CHAMPION (GENESIS)
12	S.MARIO ALL STAR (SNES)
12	ART OF FIGHTING (SNES)
12	S. STREET FIGHTER II (SNES)
11	TMNT TOURNAMENT FIGHTER (SNES)
11	STAR FOX (SNES)
10	SUPER MARIO BROS 3 (NES)
10	SONIC I (GENESIS)
10	MORTAL KOMBAT II (SNES)
9	FATAL FURY 2 (NEO-GEO)
9	TMNT-III (NES)
9	MORTAL KOMBAT (CHISPAS)
8	ART OF FIGHTING (NEO-GEO)
8	ART OF FIGHTING II (NEO GEO)
8	S.S.F. II (GENESIS)
7	WORLD HEROES (SNES)
7	TMNT-II (NES)
7	ZELDA III (SNES)
6	NBA JAM (SNES)
6	MEGA MAN 5 (NES)
6	FLASH BACK (GENESIS)
6	SONIC 3 (GENESIS)
6	MARIO PAINT (SNES)
6	FATAL FURY II (SNES)
5	TINY TOONS (SNES)
5	SUPER GOAL (SNES)
5	S. MARIO KART (SNES)
5	MORTAL KOMBAT (GAME BOY)
5	MOONWALKER (GENESIS)
5	JURASSIC PARK (SNES)
5	FINAL FIGHT II (SNES)
5	FINAL FANTASY II (NES)
5	FATAL FURY SPECIAL (NEO-GEO)
4	VIRTUA FIGHTER (CHISPAS)
4	STAR WARS (SNES)
4	MEGAMAN (NES)
4	S. STREET FIGHTER II TURBO (ARCADIA)
4	JURASSIC PARK (GENESIS)
4	ALIEN VS. PREDATOR (SNES)
3	X MEN (GENESIS)
3	VIRTUA RACING (GENESIS)
3	TMNT IV (SNES)

VOTOS	JUEGOS
3	SUPER SOCCER (SNES)
3	SUPER MARIO LAND (GAME BOY)
3	S. MARIO BROS 2 (NES)
3	PHANTASY STAR IV (GENESIS)
3	JAGUAR XJ 220 (SEGA CD)
3	BATTLETOADS (NES)
3	AFTER BURNER (SEGA CD)
3	ZELDA- LINK'S AWAKENING (GAME BOY)
3	TOP GEAR 2 (SNES)
3	SONIC SPINBALL (GENESIS)
3	BATTLETOADS IN BATLEMANIACS (SNES)
2	VIRTUA RACING (CHISPAS)
2	TINY TOONS II (GAME BOY)
2	SUNSET RIDERS (SNES)
2	SPLATTER HOUSE III (GENESIS)
2	ROBOCOP VS. TERMINATOR (SNES)
2	ROBOCOP VS. TERMINATOR (GENESIS)
2	NINJA WARRIOR (SNES)
2	NINJA GAIDEN III (NES)
2	NBA JAM (GENESIS)
2	MOONWALKER (CHISPAS)
2	JOHN MADDEN FOOTBALL'94 (SNES)
2	GARGOYLE QUEST (NES)
2	DOUBLE DRAGON II (NES)
2	DEATH VALLEY RALLY (SNES)
2	CONTRA III (SNES)
2	CASTLEVANIA 4 (SNES)
2	BATTLETOADS & D. DRAGON (NES)
2	SUPER SIDEKICKS II (NEO-GEO)
2	SUPER GOAL 2 (SNES)
2	SONIC CHAOS (GAME GEAR)
2	SONIC CD (SEGA CD)
2	MEGAMAN SOCCER (SNES)
2	MEGAMAN III (NES)
2	SUPER MARIO WORLD (SNES)
1	ROCKY RODENT (SNES)
1	M.K. II (GENESIS)
1	SLAM MASTERS (SNES)
1	TINY TOONS II (NES)
1	MORTAL KOMBAT (GAME GEAR)
1	CHIP & DALE (NES)
1	KABY ISLAND (SUPERVISION)
1	PRINCIPE DE PERSIA (SNES)
1	PHANTASY STAR II (GENESIS)
1	F.I.F.A. SOCCER (SNES)
1	SUPER METROID (SNES)
1	TOP HUNTER (NEO-GEO)
1	WORLD SOCCER 94 (ROAD TO THE GLORY)

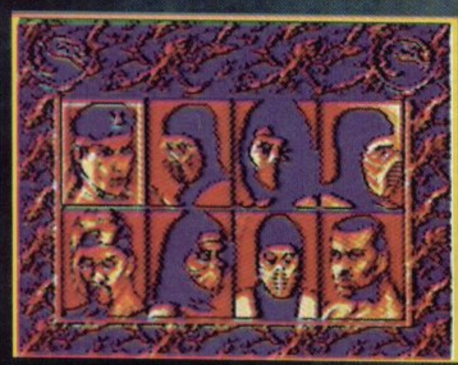






El **Outworld** estará prácticamente en tus manos, con la introducción del **MORTAL KOMBAT II** al **GAME BOY.**
Poderes especiales, fatalities, babalities y alguna que otra sorpresa es lo que te espera en el **MK II**.





Desafortunadamente, sólo podrás jugar con **8** de los **12** personajes originales, ya que **RAIDEN**, **KUNG LAO**, **JOHNNY CAGE** y **BARAKA** quedaron fuera. Además, contarás únicamente con **THE PIT**, **KOMBAT TOMB** y **GORO'S LAIR** para librar tus batallas.





¿Y qué pasó con los peleadores secretos?
Esto es lo que te estarás preguntando en este momento, ¿o no?
Bueno, pues, para tu tranquilidad, podrás enfrentarte a JADE y SMOKE, igual que como lo hacías en el SNES.

¡Pero no todo fue malo! Así como eliminaron a esos cuatro rudísimos peleadores, también SHAO KAHN se llevó lo suyo, ya que su discípulo KINTARO ¡también se fue!

En el caso de JADE tendrás que ganarle un round al enemigo que aparece antes del signo, lanzándole una sola patada sin utilizar BLOCK.

Para vencer a SMOKE, conéctale un uppercut y aparecerá la carita en la esquina. Después presiona abajo y start al mismo tiempo. Con esa clave ¡no puedes fallar!

Desgraciadamente, al misterioso SAIBOT lo dejaron fuera de la jugada.

Y, con respecto a los demás trucos, tendrás que acostumbrarte, ya que aquí no habrá opciones como el RANDOM SELECT, o como el THROW DISEABLES.



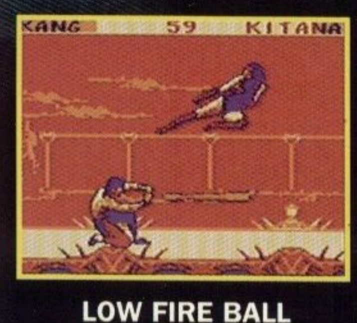
En algunos casos, podrás darte por bien servido, ya que podrás ver y ejecutar los *fatalities* y *babalities*, casi de la misma forma que en las versiones anteriores. Claro que, el favor hubiera sido completo si hubieran incluido la ejecución de FRIENDSHIPS, ¿no lo crees?



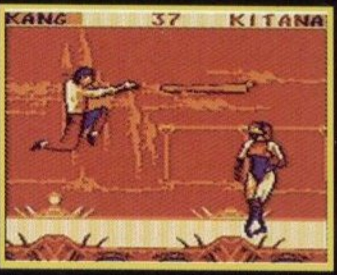
Que te parece si checamos los poderes, fatalities, babalities y kombat tomb de cada uno de los 8 personajes.



LIU KANG



LOW FIRE BALL
↓ → + B



FIRE BALL
→ → + B

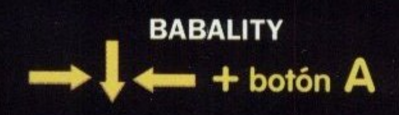


FLYING KICK
→ → + A



BICYCLE KICK
Presionar por 3 seg. botón A

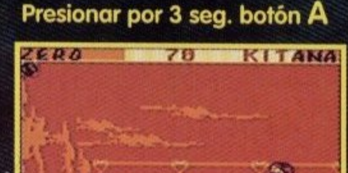
FATALITY
↓ → ← ←
+ botón A

BABALITY

→ ↓ ← + botón A

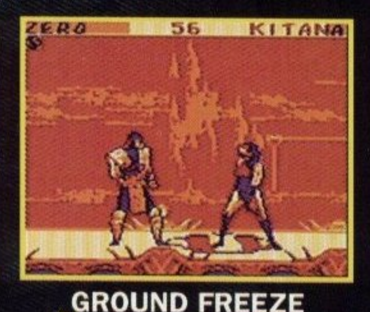
KOMBAT TOMB
→ → + botón B

SUB ZERO

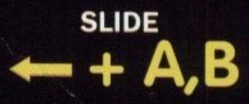
FATALITY
(a un cuerpo de distancia marca los dos movimientos)
→ → ↓ + A,
→ ↓ → → + B



DEEP FREEZE
↓ → + B



GROUND FREEZE
↓ ← + A

SLIDE

← + A,B

BABALITY
→ ↓ →

KOMBAT TOMB
↓ → → + Block

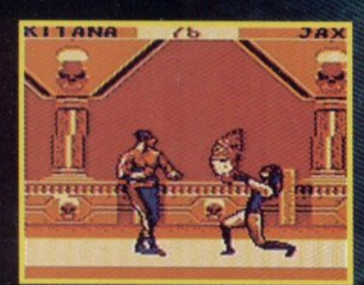


KITANA



FAN SWIPE
← + B

FAN THROW
→ → + A,B



FAN LIFT

← ← + B



SQUARE WAVE PUNCH

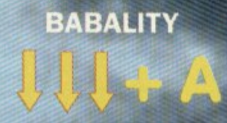
↓ ← + B



FATALITY

Presionar 4 veces block + botón B

BABALITY

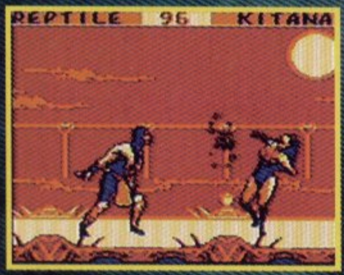

↓↓↓ + A

KOMBAT TOMB

→ ↓ → + A



REPTILE



ACID SPIT

→ → + A



FORCE BALL

← ← + B, A

INVISIBILITY

Mantén presionado block


↑↑↓ + B



SLIDE

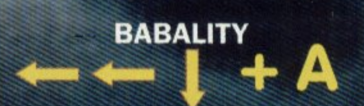
← + A, B



FATALITY

← ← ↓ + B

BABALITY


← ← ↓ + A

KOMBAT TOMB

← ← ↓ + BLOCK



SCORPION



VAN DAME SPEAR

← ← + B

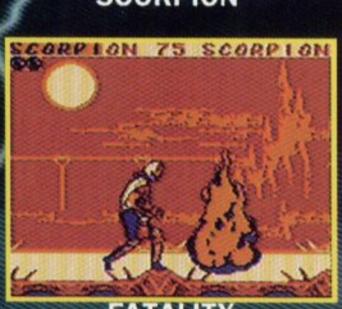


DECOY

↓ ← + B


AIR THROW

Salta y en el aire presiona block



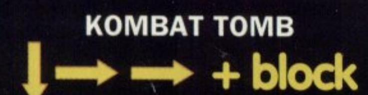
FATALITY

↓↓↑↑ + B a dos cuerpos de distancia

BABALITY

← ← ↓ + A

KOMBAT TOMB


↓ → → + block



JAX



GROUND POUND

Mantén presionado el botón B por tres segundos.



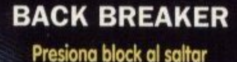
GRAB


→ → + B



SONIC WAVE

→ ↓ + A

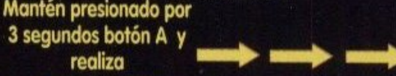


BACK BREAKER

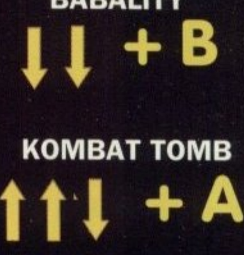
Presiona block al saltar



FATALITY



Mantén presionado por 3 segundos botón A y realiza → → →



BABALITY

↓ ↓ + B

KOMBAT TOMB

↑ ↑ ↓ + A

MILEENA



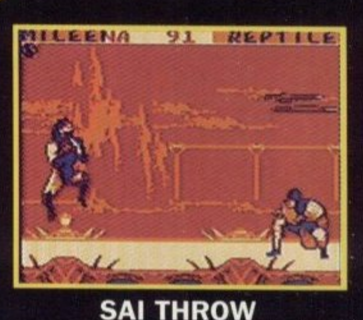
TELEPORT KICK

→ → + A



ROLL ATTACK

← ← ↓ + A



SAI THROW

Presionar por 2 segundos botón B (después suéltalo).



FATALITY

Presionar por 3 segundos botón A (suéltalo a un cuerpo de distancia)



BABALITY

↓ ↓ ↓ + A

KOMBAT TOMB

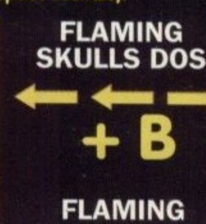
→ ↓ → + A

SHANG TSUNG



FLAMING SKULLS UNO

← ← + B



FLAMING SKULLS DOS

← ← → + B

FLAMING SKULLS TRES

← ← → → + B





MORPHS



LIU KANG

← ← → → + A

REPTILE

Mantén presionado block y marca ↑ ↑ ↓

SUBZERO

→ ↓ → + A

KITANA

Block, Block, Block

MILEENA

Presiona por 3 segundos el botón B

SCORPION

Block más ↑ ↑ (Durante todo el movimiento mantén presionado block)

FATALITY

↓ ↑ ↓ + B

BABALITY

↓ ↑ ↓ + A

KOMBAT TOMB

↓ → ↓ + B





Una de las cosas que más nos agradó de este juego fue la excelente *jugabilidad* y *manejabilidad* con la que cuenta. Sin embargo, el sonido -que no es muy bueno que digamos- le resta algunos puntos a este MK II.

Por otra parte, el grado de dificultad que posee, será un punto interesante para tus batallas.

¡CONTINUA LA LLUVIA DE PREMIOS!

No cabe duda de que VIDEOTIPS echó la casa por la ventana para celebrar en grande su aniversario. ¡Y de qué manera! La promoción "Juega y gana con Videotips", ha estado regalando sensacionales premios desde el mes de septiembre y sigue incontenible. ¿Aún no has participado? ¿Pues qué estás esperando? Todo lo que tienes que hacer es buscar la página sorpresa que se encuentra en esta revista y seguir cuidadosamente las instrucciones. Si resultas ganador, al instante podrás llevarte cualquiera de estos magníficos regalos:



Motocicletas

Videocassetteras





Sistemas portátiles



Consolas de videojuegos



Televisores

¿Ya los checaste? ¿Verdad que están ¡padrísimos!? Pues no te duermas en tus laureles y ¡APRESURATE! a entrar en el túnel resguardado celosamente por el Dr. Gachett. Aún estás a tiempo de participar porque la promoción termina el próximo 9 de diciembre (aunque te aclaramos que los cupones sólo aparecerán en las ediciones de septiembre, octubre y noviembre). Decídete ya, y podrás agregar tu nombre a la lista de afortunados ganadores:

Te recordamos que la fecha límite para reclamar tus premios es el 15 de enero de 1995. ¡No lo olvides!

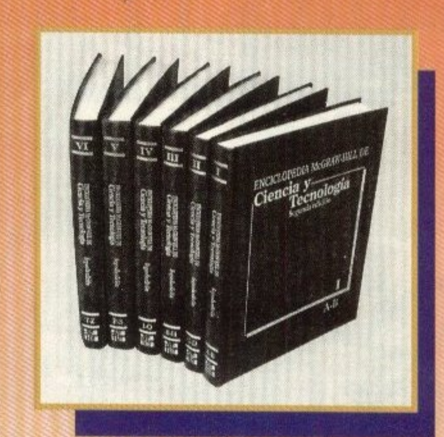


¿Qué ha significado el CES de México para los videojuegos? ¡MUY PENDIENTE! Te lo diremos en nuestra edición de diciembre, ya que para cuando la cerremos, el CES todavía no habrá abierto sus puertas al público. Ojalá que esta feria sea tan importante para los videojuegos como lo es en las Vegas. Desde aquí lo solicitamos en tu nombre.



Otro REGALO poR *ANIVERSARIO*

¿Te gustaría ganarte la enciclopedia "Ciencia y Tecnología de Mac Graw Hill" que consta de 5 tomos? Pues todo lo que tienes que hacer es enviarnos tips, artículos, estudios, desarrollos, encuestas, opiniones, o cualquier otra cosa destinada a nuestra sección PC. El mejor trabajo será premiado con una fabulosa enciclopedia. ¡Apresúrate a enviar tu material cuanto antes!

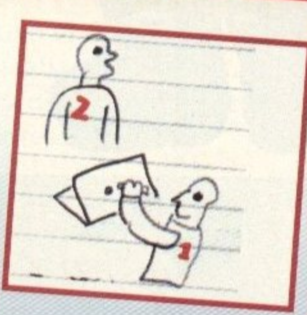




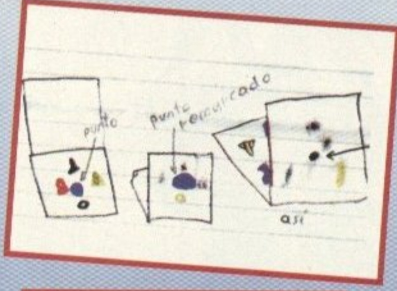
COMBATE ESPACIAL



1.- Primero se pone un punto en tu lado, si es que tiras primero.



2.- Dobla la hoja y remarca el punto.
Nota: *El doblez tiene que ser de manera que las naves queden en la parte interior.*



3.- Luego se desdobla y se verifica si el punto se marcó en una nave.

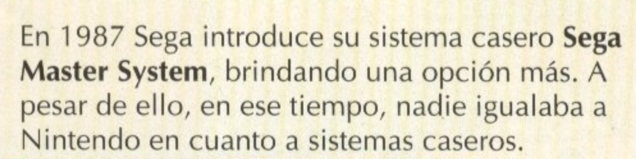


. Si eso ocurre, significa que la nave explotó y cayó literalmente. Continua así hasta acabar con todas. Por supuesto, tu contrincante también tendrá sus oportunidades, ya que tirarán una vez tú y otra él.

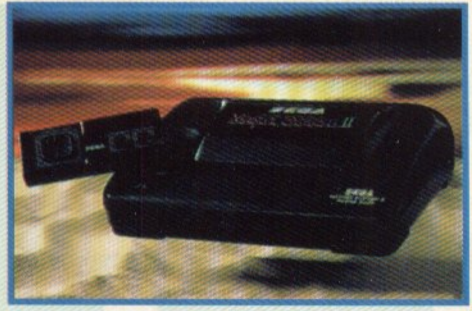
HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS



Los ochentas es una década en la que los videojuegos presentan una nueva cara, o su "segunda etapa". Es precisamente a partir de **1986**, cuando **Nintendo** tiene la brillante idea de hacer un sistema de 8 bits; además, por primera vez un personaje protagoniza un videojuego: **Mario Bros.** A partir de este momento, los juegos de video se convierten en una de las industrias más importantes a nivel mundial, en la que disfrutaremos de grandes cosas para fortuna de todos aquellos que somos aficionados a los videojuegos.



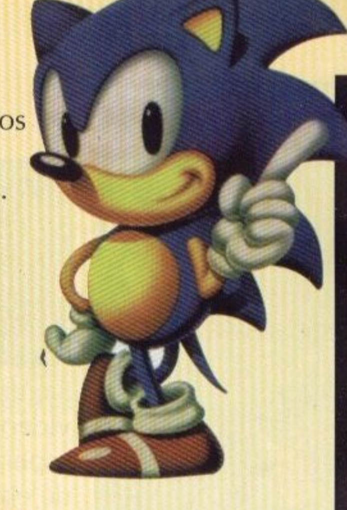
En 1987 Sega introduce su sistema casero **Sega Master System**, brindando una opción más. A pesar de ello, en ese tiempo, nadie igualaba a Nintendo en cuanto a sistemas caseros.

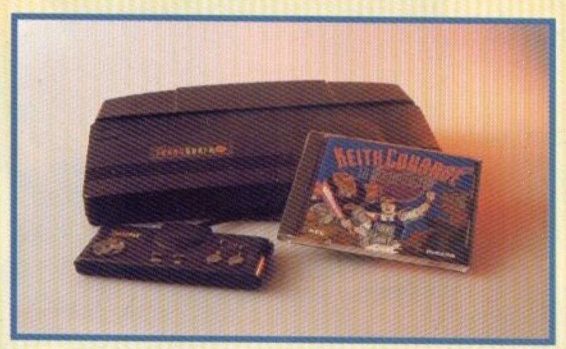




Ya para 1989, Sega pensó en su sistema **Génesis** de 16 bits, que logró desbancar a Nintendo. Además, llegó el erizo **Sonic** para competir con Mario Bros. Con la aparición del sistema Génesis comenzó a visualizarse un gran futuro para los sistemas caseros, pues a pesar de que Nintendo seguía realizando estupendos juegos en 8 bits, la espectacularidad de los juegos del Génesis calentó más el medio.

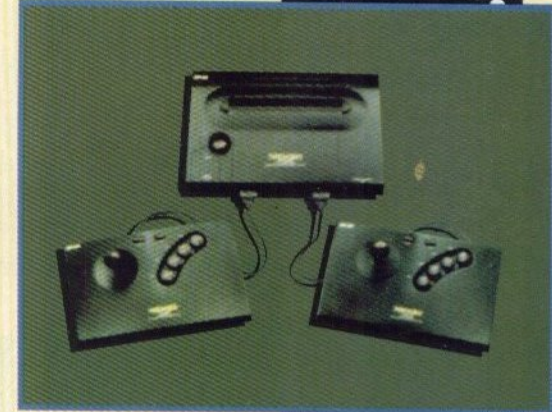






A pesar de que estas dos compañías compartían el primer sitio en la línea de los sistemas caseros, hubo otras que hicieron grandiosas aportaciones, como en el caso de **SNK** con su sistema **Neo-Geo** y **Nec** con el **Turbo Grafx 16.** Sin embargo, no fueron tan aceptados, debido al elevado costo de sus productos.

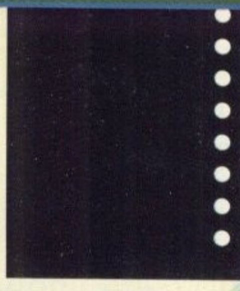
A finales de los 80's, Atari quiso volver a ser protagonista en el medio, mediante el lanzamiento de su línea de computadoras al mercado. Estas, aparte de contar con las características y funciones de una PC (de aquel tiempo) podían utilizarse como sistema de videojuego. Los modelos más conocidos de sus computadoras fueron: Atari GSXE, CP Atari 130 XE y CP Atari PC1; pero, a decir verdad, Atari no obtuvo el éxito que esperaba, debido a que el medio ya contaba con mejores opciones.











En los noventas, los sistemas de videojuego se realizaron con la más alta tecnología. Para muestra basta un botón. La llegada del Super Nintendo en **1991**, del **Sega CD** un año más tarde y del **Panasonic Real 3DO** y Jaguar de Atari en **1993**, son prueba de ello. Todos estos sistemas han brindado grandes aportaciones al mundo de los videojuegos a nivel casero. Pero esto no es todo. Estas mismas compañías dedicadas al desarrollo de hardware y software de entretenimiento, siguen ideando nuevos y sofisticados sistemas pensando en tu diversión.







Seguramente, quienes veían en los videojuegos algo muy simple, no esperaban que esta fabulosa forma de entretenimiento, algún día llegaría a tener tantos seguidores a nivel mundial.

Ni tampoco imaginaron que muchos aficionados dedicarían gran parte de su tiempo, al análisis y la investigación en esta área, canalizando su aprendizaje a través de su convivencia con la computadora, así como con la realización de estudios de los diferentes juegos de video que existen en la actualidad.





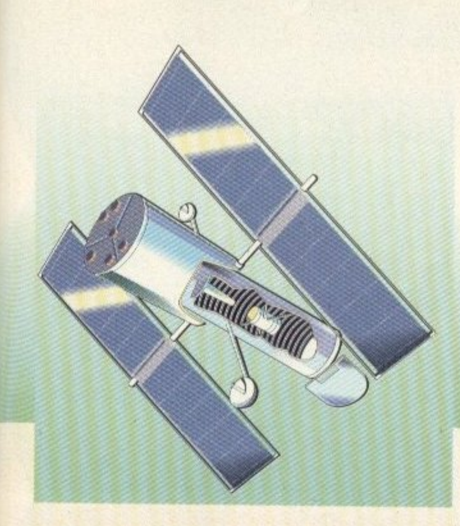


Además, la industria del videojuego ha logrado mejorar la economía de muchos países. Esperamos que estos datos sirvan para aclarar algunas de tus dudas respecto de los diferentes sistemas que han desfilado en el mundo de los videojuegos, ya que quizá tú no los conociste todos desde sus inicios.

Más adelante seguiremos proporcionándote más detalles acerca de la gran historia de los videojuegos, de la que tú ya eres parte.

¡HASTA LA PROXIMA!

ENREYGAR



Una forma divertida de ejercitarse con el SNES

¡Una magnífica noticia para todos los amantes del ejercicio y la buena salud!

En U.S.A., un líder en equipos deportivos interactivos se ha unido a Nintendo para lanzar al mercado el sistema Life Fitness Exertaiment. ¿Te imaginas? Es un sistema que se puede conectar al SNES. Así que, a partir de ahora, ¡olvídate de las clásicas y aburridas rutinas de ejercicio! porque con el nuevo Life Fitness cada carrera se convierte en un nuevo y excitante reto, en el que hallarás muchísimas sorpresas.

Aparte de la bicicleta, el sistema incluye dos juegos: Montain Bike Rally y Program Manager.

Montain Bike Rally es un simulador de carreras de bicicleta, en el que encontrarás objetos inesperados y diferentes cada vez.

El segundo título, Program Manager, es un programa de entretenimiento (por supuesto, para bicicleta de ejercicios), en el que tendrás que realizar lo mejor que puedas cada ejercicio, pues se te dará una calificación.

Pero ahí no termina todo. Al parecer, Nintendo planea realizar nuevos juegos para este sistema; y, por parte de Life Fitness, también hay planes para seguir desarrollando más sistemas compatibles con el SNES. Entre los siguientes proyectos están el de una caminadora y una mini-escaladora.
¡Qué buena onda!

Hasta ahora ha sido bien aceptada esta nueva modalidad. ¡Claro! como no iba a ser así. Resulta mucho menos cansado hacer ejercicio mientras estamos clavadísimos en la pantalla, que ejecutar las rutinas sin este sistema interactivo. Con él, podemos distraernos; e incluso, realizar rutinas más largas. De otra manera, nos agotamos rápidamente porque estamos concentrados en el número de ejercicios que hacemos.
Con el Life Fitness, el esfuerzo físico se siente mucho después; y, por lo tanto, los resultados son mejores.

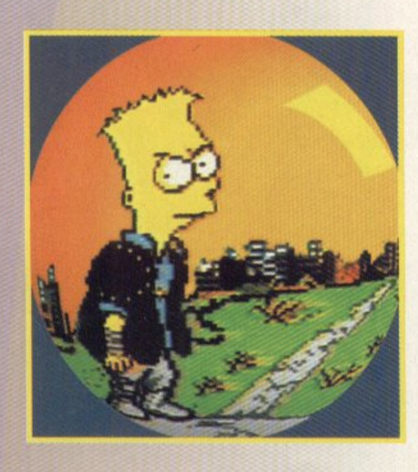
Los usuarios están cruzando los dedos para que en verdad surjan más títulos para este tipo de sistemas. No como ha ocurrido en otras ocasiones, en las que después de poner a la venta el sistema, sólo se desarrollan 2 ó 3 títulos más.

PROXIMO NUMERO

Como en gustos se rompen géneros, en este último mes del año (uno de los más llenos de alegría, por cierto), te prepararemos un poco de todo: información del Ultra 64, las novedades de Sega, la historia de Capcom y otras sorpresas.



Además, le daremos un ¡SUPER! repaso a Sylvester and Tweety de Génesis.



Checa con nosotros la más fresca y loca aventura de Bart en el juego Virtual Bart.

Y para no perder la costumbre, tus secciones consentidas y también otras que poco a poco se van colocando dentro de tu gusto.



INSTRUCCIONES

1.- Elije tu forma de pago: **Tarjeta de Crédito, Cheque Certificado, Cheque de Caja o Giro Postal.**
2.- Anota tus datos personales en el Cupón
3.- Si deseas pagar con **Tarjeta de Crédito,** firma el pagaré y anota la fecha de vencimiento. Pero, si tu pago es con **Cheque o Giro,** llénalo a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S. A. DE C.V.
4.- Recorta toda esta página por la línea vertical marcada.
5.- Dobla esta hoja por las dos partes marcadas en forma horizontal.
6.- Si vas a efectuar tu pago con Cheque o Giro, inclúyelo en la parte central de la hoja.
7.- Cierra la orilla izquierda y derecha con cinta adhesiva.
8.- Depositalo en el Correo ¡hoy mismo!, tiene RESPUESTA PAGADA.

Empezarás a recibir tu ejemplar mensual de suscripción, dentro de 30 ó 45 días.

NO ENVÍES GIROS TELEGRÁFICOS, porque nos impiden identificar y aplicar correctamente tu orden.

NO MANDES DINERO EN EFECTIVO, LA LEY LO PROHIBE. (Art. 444 Fracc. I y II de la Ley de Vías de Comunicación en Vigor).

PARA LLENAR ESTE CUPÓN CONSULTA A TUS PADRES

OS-VT-TVT-1194

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN

Sí Acepto suscribirme y recibir mensualmente la revista VIDEOTIPS en su edición regular de 12 ejemplares anuales por sólo N$120.00.

Adjunto: ☐ Cheque Certificado ☐ Cheque de Caja ☐ Giro Postal
(a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.)

O prefiero autorizar que carguen a mi Tarjeta de Crédito la cantidad de N$________

Afiliación Nº CC-042614 ☐ BANAMEX ☐ CARNET
Afiliación Nº 042614 ☐ BANCOMER
Afiliación Nº AE-935-651-2815 ☐ AMERICAN EXPRESS
Afiliación Nº 92602-5611-1-DC ☐ DINERS CLUB

Nº de tarjeta: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del Banco emisor, el importe de este título en los términos del contrato suscrito para el uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

Fecha de vencimiento de su tarjeta ________ Firma del tarjetahabiente ________

(Escribe con letra de molde y sin abreviaturas)

NOMBRE (S) ________ APELLIDO PATERNO ________ APELLIDO MATERNO ________
CALLE ________ NÚMERO ________ COLONIA O FRACCIONAMIENTO ________
CIUDAD O POBLACIÓN ________ CÓDIGO POSTAL ________
ESTADO ________ TELÉFONO ________
AÑO DE NACIMIENTO ________ PROFESIÓN ________

ENVÍA TU CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN ¡HOY MISMO!

GARANTÍA

Si ordenas una suscripción por 12 meses a la revista VIDEOTIPS, en su edición regular, pagarás sólo N$120.00; te cubrirás del riesgo de un incremento en el precio de venta de la revista, y además serás de los primeros en conocer su contenido editorial.

DISTRIBUIDORA Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco No. 435,
Delegación Azcapotzalco,
C.P. 02400, México, D.F.

¡GRATIS!

Una supercangurera, exclusiva para los nuevos suscriptores de **VIDEOTIPS**

Ofrecimiento válido hasta agotar existencias.

VIDEO TIPS



CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR

SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA
REGISTRO POSTAL
D.F. 2419

EL PORTE SERÁ PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.

Departamento de Suscripciones

Administración de Correos No. 16

02430 México, D.F.


Préndete ya..!
Sport
LIGHTS
para toda la familia !
SPORT LIGHTS
CANADA
DE VENTA EXCLUSIVAMENTE EN SUS DISTRIBUIDORAS Y DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS CANADA EN TODO EL PAIS

¡Guajuuu!

¡QUE PADRE DISFRUTAR!

PINGÜINOS®



un par a todo dar